

Inhaltsverzeichnis

1. DIZ-Übersicht **Spiele** für PMT zu den Wahrnehmungssystemen

- 1.1. **Mehrere Wahrnehmungssysteme** **S. 2**
- 1.2. **Taktil-kinästhetische Wahrnehmung** **S. 5**
- 1.3. **Visuelle Wahrnehmung** **S. 15**
- 1.4. **Auditive Wahrnehmung** **S. 25**

2. DIZ-Übersicht **Bücher** und **Lernmaterial** für PMT zu den Wahrnehmungssystemen

- 2.1. **Mehrere Wahrnehmungssysteme** **S. 26**
- 2.2. **Taktil-kinästhetische Wahrnehmung** **S. 30**
- 2.3. **Visuelle Wahrnehmung** **S. 32**

3. DIZ-Übersicht **Bilderbücher** für PMT zu den Wahrnehmungssystemen

- 3.1. **Mehrere Wahrnehmungssysteme** **S. 34**
- 3.2. **Taktil-kinästhetische Wahrnehmung / Bewegung** **S. 34**
- 3.3. **Visuelle Wahrnehmung** **S. 35**

1. DIZ-Übersicht **Spiele** für PMT zu den Wahrnehmungssystemen

1.1. Mehrere Wahrnehmungssysteme

Colorama

Ravensburger Verlag, www.ravensburger.de

ab 3 Jahren

Farben und Formen erkennen und die entsprechenden Spielsteine richtig zuordnen.

Förderschwerpunkte: Taktile und visuelle Wahrnehmung,

Farben, geometrische Formen

EAN: 4005556250660



Die grosse Ratz Fatz Sinneswelt

Verlag Haba, www.haba.de

ab 3 Jahren

Verschiedene Spiele, Geschichten, Gedichte, Rätsel, Experimente in einer Schachtel zu 6 verschiedenen Wahrnehmungssystemen. Mit CD.

Wie riecht Kuchen? Wie klingt ein Feuerwehrauto? Wie schmecken Zitronen und wie fühlt sich Seife an? Sehend, hörend, fühlend, riechend und schmeckend erleben wir unsere Umwelt und diese Spielesammlung. In 35 Geschichten, Gedichten, Liedern, Rätseln und Experimenten entdeckten die Kinder die wunderbare Welt der Sinne. Fördert die Sprachentwicklung und Konzentration, das Reaktionsvermögen sowie die Wahrnehmung.

EAN:4010168046846



Planet der Sinne

Verlag Haba, www.haba.de

ab 4 Jahren

Grosse Sinnesreise (Sehen, Hören, Fühlen, Schmecken und Riechen): Sinnius, der Sinnesforscher, führt die Spieler auf einen reizvollen Planeten: In Aktionen rund ums Sehen, Hören, Riechen, Schmecken, Tasten und Bewegen lernen sie ihre Sinne besser kennen. Dieses Spiel fördert: Gedächtnis, Reaktionsvermögen, Farben/Formen, Feinmotorik, Wahrnehmung

EAN: 4010168045887



Triangle Puzzle

USL-Education Verlag, www.usleducation.com

ab ca. 4 Jahren

Dreidimensionale Formen nach Abbildung zusammensetzen (visuelle und taktile Wahrnehmung)



Sensino-Box

LOGO Lern-Spiel-Verlag, www.logo-verlag.de

ab 4 Jahren

3 Spiele in einer Box: Fingerschrift, Tastspiel, Sinne zuordnen.

Bildungsbereiche: Wahrnehmung/Feinmotorik, kommunikative und kreative Bildung, Sinneserfahrung, soziale Kompetenz, Kreativität.

Die gewürfelte Farbe entscheidet, wie gespielt wird: Sinneszuordnungen sind zu kombinieren, Formen, Buchstaben und Zahlen werden auf den Rücken des Nachbarn mit dem Finger gemalt. Oberflächen müssen mit verbundenen Augen gefühlt und zugeordnet werden.

EAN: 4250022900017



Wie leg' ich's richtig?

Der Kleine Verlag, www.der-kleine-verlag.de

ab ca. 4 Jahren

Legespiel mit Kärtchen und Holzwinkeln zur Förderung der visuellen Differenzierung und Merkfähigkeit, der Figur-Grund-Wahrnehmung und der Feinmotorik.

Wer kann Figuren mit Winkeln nachlegen oder gelegte Motive richtig ergänzen?

EAN: 9783780033529



Ohrenpitzer Augenschärfer

Schubi Verlag, www.schubi.ch

ab 5 Jahren

6 verschiedene Kartenspiele

Jedes Kartenspiel hat ein eigenes Schwerpunktthema. Im Mittelpunkt aller Spiele steht die Förderung der auditiven und visuellen Wahrnehmung und der sprachlichen Ausdrucksfähigkeit. Gleichzeitig werden Konzentration, Gedächtnis und Reaktionsfähigkeit geschult (rechts-links ISBN: L71483; Formen und Farben ISBN: L71484; Zuordnungen ISBN: L71481; Umriss + Schatten ISBN: L71485; Spiegelungen ISBN: L71482; kleine Mengen ISBN: L71480).



Der schwarze Pirat

Haba Verlag, www.haba.de

ab 5 Jahren

Geschicklichkeitsspiel zur Förderung der Auge-Hand-Koordination und der Feinmotorik: Von Insel zu Insel segeln die Seefahrer über das Meer. Immer wieder nimmt der schwarze Pirat Kurs auf ihre mit Schätzen beladenen Schiffe. Nur wer sein Schiff geschickt mit dem Blasebalg steuert, kann dem schwarzen Piraten entkommen und die meisten Goldmünzen gewinnen.

EAN:4010168042329



1.2. Taktil-kinästhetische Wahrnehmung

Meine ersten Spiele, Tier auf Tier

Verlag Haba, www.haba.de

ab 2 Jahren

Stapelspiel mit Holztieren: Auf dem Bauernhof ist was los: Wer kann das Huhn auf das Schaf stapeln? Und hat darauf noch der Hund Platz? Eine tierische Spielesammlung mit 2 Stapelspielen

EAN: 4010168046808



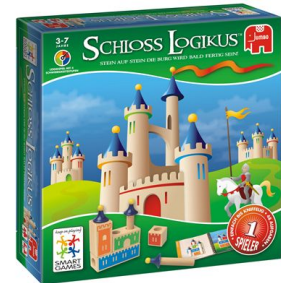
Castle Logix

Verlag Smart Games, www.smartgames.eu

ab 3 Jahren

Türme nach Vorlage nachbauen; Förderung der Feinmotorik

EAN: 5414301513216



5 Kartensets zu den verschiedenen Themen:

Das kleine Motorikspiel

Verlag Hartge-Kist, www.hartge-kist.de

ab 3 Jahren

Karten mit Ideen zu motorischen Übungen. Ziele: fördert Beweglichkeit, fördert die Koordination, schult das Feingefühl für die Bewegungsfertigkeit, Vorbeugen von Haltungsschäden, fördert eine bessere Körperstatik, fördert soziales Verhalten, bringt neue kognitive Erfahrungen für Nerven und Gehirn.

Das kleine Rückenspiel

Verlag Hartge-Kist, www.hartge-kist.de

ab 3 Jahren

Aktionskarten zur Rückengymnastik. Die Orthopädie im Spiel! Orthopädisch und gesundheitlich wirksam, kindgerecht gestaltet, einfach zu begreifen, immer wieder abwechslungsreich zu spielen und überall anwendbar.

Das kleine Sensomotorikspiel

Verlag Hartge-Kist, www.hartge-kist.de

ab 3 Jahren

Aktionskarten zur Sensomotorik verknüpfen Sinneswahrnehmung, Nerven und Bewegung.

Das kleine Fussspiel

Verlag Hartge-Kist, www.hartge-kist.de

ab 3 Jahren

Übungskarten zur Fussgymnastik, ein Bewegungsspiel für die Füße.

Das kleine Atemspiel

Verlag Hartge-Kist, www.hartge-kist.de

ab 3 Jahren

Übungskarten zur Atmungs- und Bewegungsförderung. Karten, die zu einer natürlichen Atemweise anregen und diese trainieren. Dabei wird gepustet, gerochen,

geschnäuzt, geblasen, geschlürft, gehaucht, geschnaubt, geschnüffelt, eingesaugt, angesaugt und durch Atmung verursachte Geräusche gemacht.



Ratz Fatz in Bewegung

Haba Verlag, www.haba.de

ab 3 Jahren

Bodenplatten mit verschiedenen Bildern, dazu Lernspielideen mit Geschichten, Gedichten und Rätseln: Hören, Springen, Gewinnen! Wer springt zuerst auf das Fahrrad? Wer rennt am schnellsten dem Zug hinterher? Und wer wirft zielsicher den Schrank in die Schachtel? In diesen und anderen lustigen Aktionen verbinden sich für Kinder Zuhören und Bewegung zu einem besonderen Lernspielspaß. Auf 20 farbig gestalteten Bodenplatten sind Motive abgebildet, die in zahlreichen Geschichten, Rätseln, Gedichten und Reimen vorkommen. Dieses Spiel fördert Feinmotorik und Reaktionsvermögen.

EAN: 4010168046686



Tricky Fingers

Eduplay, www.eduplay.de

ab 3 Jahren

Geschicklichkeitsspiel mit Kugeln: Fingerfertigkeit, Konzentration und die Auge-Hand-Koordination trainiert dieses Spiel. Mit Fingerspitzengefühl sollen die 16 Kugeln von der Unterseite der Spielbox so angeordnet werden, wie auf den 14 Vorlagekarten.

EAN: 4260081541397



Sport Stocking

www.flashcups.de

ab ca. 3 Jahren

Becher schnell nach vorgegebenen Regeln stapeln.



Spielsinn: tasten, fühlen, ratenVerlag Spielsinn, www.spielsinn.ch

Das Seestern-Tast-Memory besteht aus vielen bunten Stoffseesternen gefüllt mit verschiedenen Materialien. Immer zwei Seesterne sind mit dem gleichen Material gefüllt. Das Spiel fördert das Denken, Tasten und Fühlen.

ab ca. 3 Jahren

**Senso**Verlag Toys for Life, www.toysforlife.nl

Tastlotto: 4 Platten mit je 9 Feldern mit verschiedenen Formelementen und dazu passenden Plättchen, welche blind erspürt werden müssen.

ab ca. 3 Jahren

**Der Fühlmatz**Der Knetmatz Verlag Elke Lüdemann, www.knetmatz.eu

Tastmemory: 12 Säckchen mit je 2mal dem gleichen Inhalt.

ab ca. 3 Jahren

**Verfühlt nochmal**Verlag Haba, www.haba.de

Spielzeuge erspüren und den entsprechenden Bildern zuordnen. Wer erfühlt am schnellsten die versteckten Holzteile? Dieses Spiel fördert: Feinmotorik, Reaktionsvermögen und Wahrnehmung.
EAN: 4010168045900

3-6 Jahre

**Prismo transparent**Dusyma, www.dusyma.de

Mosaik Legespiel, transparente Dreiecke nach Vorlagen in Sechseck einlegen.

ab 4 Jahren



Die kleinen Regentropfen

IQ Spiele, www.iq-spiele.de

ab 4 Jahren

Lernspiel zur Übung der Feinmotorik und Fingerfertigkeit: Die dicke schwarze Wolke hat laut gedonnert und viele, viele Regentropfen auf die Erde fallen lassen. Alles ist pitschnass. Wenn die Kinder zusammenhalten und der Sonne helfen, die kleinen Regentropfen sicher und schnell in den Himmel zurück zu schicken, dann kann man bald wieder im Sandkasten spielen, auf der Schaukel sitzen oder die Rutsche hinabsausen. Doch das ist gar nicht so leicht - zumal die schwarze Donnerwolke schon darauf wartet, wieder einen Gewitterregen auf die Erde zu schicken.

EAN: 4260134684118



Camelot JR

Verlag Smart Games, www.smartgames.eu

ab 4 Jahren

Weg von Ritter zu Prinzessin bauen; Förderung der Feinmotorik und Logik: Der Ritter und die Prinzessin sind in verschiedenen Türmen eingesperrt. Kannst du sie wieder vereinen? Dieses 3D-Spiel aus Holz regt dazu an, die Bauteile miteinander zu kombinieren und verschiedene Möglichkeiten auszuprobieren, um eine Verbindung zwischen Ritter und Prinzessin herzustellen.

EAN: 8710126127810



Patsch

Noris-Spiele, www.noris-spiele.de

ab 4 Jahren

Ein schnelles Reaktionsspiel, bei dem es darauf ankommt Farben und Motive blitzschnell zu kombinieren und die dazu passende Karte zu finden.

EAN: 4000826036128



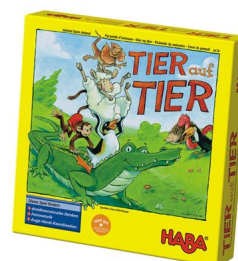
Tier auf Tier

Verlag Haba, www.haba.de

ab 4 Jahren

Stapelspiel mit Tieren zur Förderung der Feinmotorik und Auge-Hand-Koordination. Die Tiere möchten ihr Kunststück zeigen: Wer kann den Pinguin auf das Krokodil stellen, das Schaf auf den Pinguin, die Schlange auf das Schaf, den Tukan? Ein wackeliges Stapelspiel.

EAN: 4010168044781



Zirkus Motorikus

Schubi Verlag, www.schubi.ch

ab 4 Jahren

Ein Würfelspiel mit Zahlenwürfel und Motorikkarten: Die Kinder sind auf dem Weg durch das Zirkusdorf des Zirkus Motorikus. Sie kommen an verschiedenen Tieren und Akteuren vorbei, die ihnen ihre Bewegungen und Kunststücke vorführen. Auf einem dem Tier zugeordneten Feld angekommen, ziehen Sie eine Motorikkarte, machen das dort gezeigte „Kunststück“ nach und erhalten dafür einen Chip. Gewonnen hat, wer am Ende des Zirkusdorfs die meisten Chips hat, also die meisten Übungen gemacht hat. Das Motorikspiel fördert in spielerischer Form Körperwahrnehmung und sensomotorische Basiskompetenzen.
EAN: 4006810380307



Magische Worte

Fröhling Spieleverlag, www.froehling-spieleverlag.de

ab 4 Jahren

Durch Geschicklichkeit der Finger kann das Ergebnis selber bestimmt werden, Kugel dient als Würfel.

EAN: 4260103311731

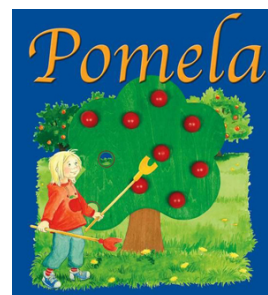


Pomela

Beleduc Lernspielwaren GmbH, www.beleduc.de

ab 4 Jahren

Äpfel pflücken, Geschicklichkeit und Auge-Hand-Koordination werden dabei gefördert. Während die Sanduhr läuft, versuchen die Spieler mit Hilfe der Apfelpflücker entweder allein oder paarweise so viele Äpfel wie möglich in das Körbchen zu balancieren.

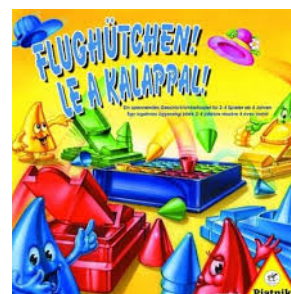


Flughütchen

Piatnik, www.piatnik.com

ab 4 Jahren

Spannendes Geschicklichkeitsspiel: Hütchen schnell in die Zielbereiche katapultieren
EAN: 9001890682599



Kugellabyrinth

Karo Holzspielwaren, www.karolinenheim.ch
Kugeln müssen in die Mitte des Labyrinths finden

ab ca. 4 Jahren



Häuptling Wackelnix

Ravensburger Verlag, www.ravensburger.de
Beweg' dich mit dem Dschungel-Ei!

ab 5 Jahren

Drehen, Strecken, Balancieren - wer schafft das mit diesem Ei in der Hand? Es ist nämlich kein gewöhnliches Ei! Ein kleines Vögelchen schlummert und schnarcht darin. Kinder machen lustige Bewegungsübungen damit. Dabei versuchen sie, nicht zu sehr zu wackeln, um das Vögelchen nicht aufzuwecken.

Förderschwerpunkte: Körpergefühl, Gleichgewicht und Motorik
EAN: 4005556250455



Tierisch auf Zack

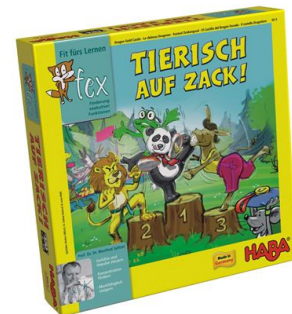
Verlag Haba, www.haba.de

ab 5 Jahren

Motorische Tier-Weltmeisterschaften zur Förderung von Gleichgewicht, Sprungkraft, Tempo usw.

Willkommen bei der bunten Tier-WM – der tierischen Waldmeisterschaft. Hier sind Köpfcchen, Körperbeherrschung und Konzentration gefragt. In vielen unterschiedlichen Spielideen wird gerannt, gesprungen und balanciert, gequakt und gebrüllt, gezielt und kombiniert. Ein lustiges Bewegungs- und Lernspiel.

EAN: 4010168046822

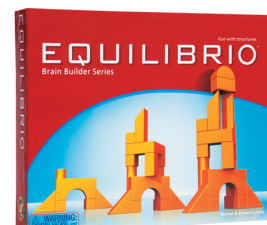


Equilibrio

Foxmind, www.FoxMind.com

ab 5 Jahren

Gewandtheit, Geschicklichkeit und Ausdauer sind die benötigten Eigenschaften um die Figuren nach Anleitung vom Zweidimensionalen ins Dreidimensionale zu bauen. Das Spiel fördert das Verständnis für Geometrie, Symmetrie und Gleichgewicht und auch die Feinmotorik.



Die geheimnisvolle Sternschnuppe

Drei Magier Spiele, www.dreimagier.de

ab 5 Jahren

Sternstrahlen mit Fingerspitzengefühl und Geschick einsammeln

EAN: 4001504408596



Kippit: Würfel auf der Wippe

Franjos, www.franjos.de

ab 5 Jahren

Schnelles Action-Spiel für geschickte Menschen; möglichst viele Würfel müssen auf Holzwappe platziert werden. Der Reiz des Spiels besteht darin, einerseits möglichst stabil zu bauen, so daß viele Würfel auf der Wippe abgelegt werden können, andererseits aber auch so instabil zu bauen, daß möglichst viele Würfel herunterfallen, die der andere Spieler nehmen muß, wenn die Wippe dann kippt.

EAN: 4021505991118



Oups das kannst du auch!

Adlung, www.adlung-spiele.de

ab 5 Jahren

Ein bewegendes Kartenspiel, Karten mit Bewegungen zum Nachmachen Die Übungen aktivieren beide Gehirnhälften, fördern die Konzentration und regen den Energiefluss des Körpers an. Wichtig für die Grobmotorik!

EAN: 4001504761035



Monstertorte

Haba, www.haba.de

ab 5 Jahren

Ein schnelles Geschicklichkeitsspiel mit Löffeln, Schälchen und Kugeln.

In der Monsterküche geht es drunter und drüber: Es wird gerührt und geknetet, gewogen und probiert. Doch oje, da plumpst das Glas mit den bunten Zuckerkügelchen mitten in die Rührschüssel. Wer kann den Monsterbäckern helfen, die Törtchen doch noch richtig zu verzieren? Da alle gleichzeitig mit den Löffeln in der Teigschüssel rühren, ist es gar nicht so einfach, die richtigen Kügelchen herauszulöffeln.

EAN: 4010168049816



Labyrinth

Philos Green Games, z.B. bei www.amazon.de

ab 6 Jahren

Es braucht Geduld und Geschicklichkeit um die Kugel durchs Labyrinth zu führen

EAN: 4014156031951



Mausefalle

Philos www.philosspiele.de

ab 6 Jahren

Kniffliges Seilpuzzle, Geduld und Geschicklichkeit. Wer befreit den Ring aus den Klauen der Maus?

EAN: 4014156061156



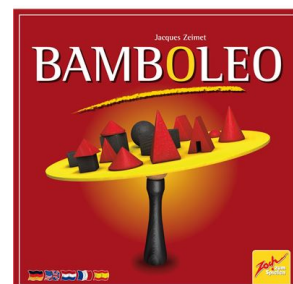
Bamboleo

Zoch zum Spielen, www.zoch-verlag.com

ab 6 Jahren

Geschicklichkeitsspiel: Holzsockel mit Kugel und Platte welche mit Holzteilen ausbalanciert werden muss. Die Holzteile haben unterschiedliche Formen und Gewichte! Reihum nehmen die Spieler je ein Holzteil von der Platte, ohne diese aus dem Gleichgewicht zu bringen. Unglaublich, welche Schräglagen möglich sind! Kippt die Platte von der Kugel, endet das Spiel.

EAN: 4015682201009



Verrückter Ring

Philos, z.B. www.eu-holzspielzeug.at

ab 6 Jahren

Kniffliges Seilpuzzle, Geduld und Geschicklichkeit. Der Ring muss vom Turm getrennt werden.

EAN: 4014156061088



Labyrinth-Ball „Addict-A“

z.B. www.amazon.de oder www.sport-thieme.ch

ab 6 Jahren

3-dimensionales Kugellabyrinth. Der Labyrinth-Ball "Addict-A" ist ein Geschicklichkeitsspiel, das die Motorik und Konzentration fördert. Mit viel Geduld und Geschick findet die Kugel den Weg ins Ziel.

EAN: 5060164140108



Puckfire

Weiss-Line design&product, www.rakuten.de

ab 4 Jahren

Mit den vier super leicht laufenden Fireballs gilt es, den hölzernen Puck zu treffen. Geschicklichkeitsspiel.

EAN: 4250106478494



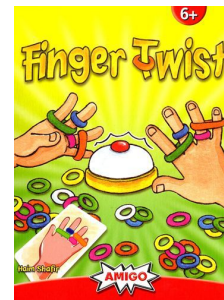
Finger Twist

Amigo, www.amigo-spiele.de

ab 6 Jahren

Flinke Finger sind bei diesem Spiel mit farbigen Haargummis gefragt. Ziel ist es, sich so schnell wie möglich die auf der aufgedeckten Karte abgebildete Kombination von Haargummis über die Finger streifen

EAN: 4007396017311



Hus

Philos-Spiele, www.philosspiele.de

ab 6 Jahren

Steine in Mulden auf eigene Seite verschieben/Strategie und Fingergeschicklichkeit: Hus ist ein traditionelles Strategiespiel für zwei Personen. Es hat einfache Regeln und man kann sofort mit dem Spielen anfangen. Die vielen taktischen Möglichkeiten gepaart mit mathematischen Berechnungen, listigen Fallen, überraschenden Wendungen und interessanten Chancen machen dieses Spiel immer wieder spannend.

EAN:4014156032569



Hands Up

Schmidt Verlag, www.schmidtspiele.de

Der schnelle Hände-Verrenk-Spass, Handpositionen nach Abbildung nachmachen

EAN: 4001504016029

ab 6 Jahren



Villa Paletti

Zoch zum Spielen, www.zoch-verlag.com

Eine hohe Villa soll gebaut werden. Wer schafft es bis auf die höchste Ebene des wackligen Bauwerks? Villa Paletti ist ein außergewöhnliches Bauspiel, bei dem die Gesetze der Statik aus den Fugen geraten sind. Zu Spielbeginn wird auf Säulen ein asymmetrisches Plateau gestellt. Die Spieler stellen reihum eine ihrer fünf Säulen auf die oberste Platte. Wer dies nicht mehr kann, darf die nächste Platte legen.

EAN: 4015682200132

ab 8 Jahren

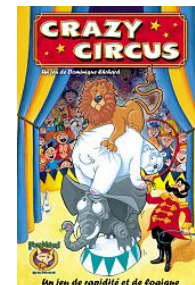


Crazy Circus

Fox mind games, www.foxmind.com

Dem Dompteur gehorchen und schnell reagieren

ab 8 Jahren



Confusion

Ravensburger Verlag, www.ravensburger.de

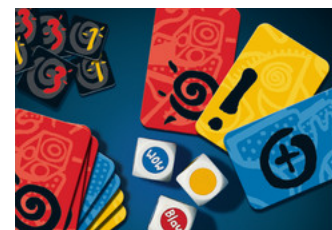
Reaktionsspiel: Die totale Verwirrung der Sinne.

Das total verwirrende Karten-Würfel-Reaktionsspiel verlangt von den Mitspielern eine ganze Menge: Konzentration, Reaktion und Vergnügen am Chaos.

Ihre Sinne werden verwirrt, Sie sagen und machen ständig das Falsche und erhalten Gelegenheit, über sich selbst und die anderen zu lachen.

EAN: 4005556271337

ab 10 Jahren



Quartett der 50 Spiele

Hans Fluri, ASK Brienz, www.play-do.com

Verschiedene Bewegungs-Spielideen auf Karten

diverse

1.3. Visuelle Wahrnehmung

Trucky 3

Verlag Smart Games, www.smartgames.eu

ab 3 Jahren

Lastwagen müssen nach Vorlage mit Klötzchen befüllt werden.

Drei farbenfrohe Wagen warten auf Ihre nächste Reise, doch vorher müssen sie noch beladen werden. Kannst du alles so aufladen, dass es auf die Ladefläche passt?

EAN: 8710126177273



1001 Nacht

Haba Verlag, www.haba.de

ab 3 Jahren

Magnetisches Legespiel, Formelemente so hinlegen, dass vorgegebene Burgen und Schlösser entstehen: Steinchen für Steinchen tauchen Kinder mit orientalischen Mustern und Formen in die Welt von Aladin ein. Magnetisches Legespiel.

EAN: 4010168022994



Nikitin Musterwürfel

Logo Lern Spiel Verlag, www.logo-verlag.de

ab 3 Jahren

Musterwürfel und dazu gehörende Vorlagen zum Nachlegen: Aus den 16 gleich bedruckten Würfeln werden nach Vorgaben Muster gelegt.

Neben Wahrnehmung und Konzentration fördern die Musterwürfel die Kreativität: Jüngere Kinder finden eigene Namen für die Muster, ältere entwerfen eigene Vorlagen, wenn sie die beiden Vorlagenhefte bewältigt haben.

EAN: 4250022930014



Cambio

Schubi Verlag, www.schubi.ch

ab 4 Jahren

Lotto-Spiel für Raumlageorientierung, räumliches Erfassen, visuelle Wahrnehmung, optische Differenzierung

ISBN: 9783898912488



Schubcards Visuelle WahrnehmungSchubi Verlag, www.schubi.ch

ab 4 Jahren

Kartenlegespil zur visuellen Wahrnehmung. Bedingt durch Umwelteinflüsse und durch Krankheiten entwickeln heutzutage immer mehr kleine und große Menschen Defizite im Wahrnehmungsbereich. Um diesen auf spielerische Art vorzubeugen und den Heilungsprozess zu fördern, wurde dieses Spiel entwickelt.

EAN: 4006810703007

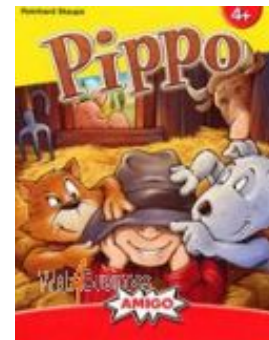
**Pippo**Verlag Amigo, www.amigo-spiele.de

ab 4 Jahren

Kartenspiel: Fehlendes Tier muss herausgefunden werden. Erkennen und visuelles Differenzieren.

Jeden Abend geht Bauer Hermann über den Hof und zählt stolz alle seine Tiere. Doch verflucht, irgendein Schlawiner fehlt immer. Welches Tier ist nicht zu sehen? Mit spielerischer Leichtigkeit gelingt es den Kindern, den Ausreisser in Windeseile zu entlarven und Bauer Hermann wieder glücklich zu machen!

EAN: 4007396206043

**Differix**Ravensburger Verlag, www.ravensburger.de

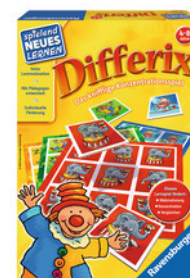
ab 4 Jahren

Zuordnungs- und Legespil zum genauen Schauen, Vergleichen und Zuordnen.

Kniffliges Konzentrationsspiel: Schaut der Elefant nach links oder nach rechts? Trägt der Clown einen kleinen oder großen Hut? Genaues Schauen wird belohnt!

Jedes Kind hat eine Legetafel mit den entsprechenden Kärtchen. Bild für Bild wird nun geprüft, wo der richtige Platz auf der Legetafel ist. Wer das fehlerfrei schafft, gewinnt das Spiel. Förderschwerpunkte: Wahrnehmung, Konzentration und Vergleichen.

EAN: 4005556250691



Fische Fangen/Kapasom VanPiatnik Verlag, www.piatnik.com

ab 4 Jahren

Kartenspiel zur Form- und Farbwahrnehmung: Fische in unterschiedlichen Formen und Farben sollen gefangen werden. Beobachtungsgabe und schnelle Koordination wird gefördert.

EAN: 9001890702907

**Constructo-Domino**Schubi Verlag, www.schubi.ch

ab 5 Jahren

Aus verschiedenen Form- und Farbelementen sollen Bauwerke erkannt werden. Aus welchen Elementen setzen sich die bunten Bauwerke zusammen? Es gilt, Farben, Formen und Anzahl der Teile genau zu vergleichen und die verwendeten Bauklötze auch dann zu erkennen, wenn sie ihre Lage wechseln. Ein ausgezeichnetes Wahrnehmungstraining, das vor allem die visuellen Fähigkeiten und das Raumlagebewusstsein schult.

EAN: 4006810239322

**Colour-Code**Verlag Smart Games, www.smartgames.eu

ab 5 Jahren

Aus Aufträgen sollen diverse Bilder nachgestaltet werden. Auf den 18 durchsichtigen Teilen ist jeweils eine farbige Form abgebildet. Es geht darum, die Teile so übereinander zu legen, dass die Aufgabe genau nachgebildet wird. Doch das ist leichter gesagt als getan! Farbe, Form und Reihenfolge der Teile müssen richtig miteinander kombiniert werden.

**Cat & Mouse**Verlag Smart Games, www.smartgames.eu

ab 5 Jahren

Logik-Puzzle; genaues Hinschauen und Kombinieren. Bei dieser Logik-Knobelei geht es darum, die neun Puzzleteile so anzuordnen, dass die in den Aufgaben vorgegebenen Verbindungen entstehen. Doch Vorsicht vor Irrwegen und Sackgassen!



Schau genau

Verlag Jako-o, www.jako-o.ch

ab 5 Jahren

Lottospiel für optische Differenzierung, Legekarten mit passenden Deckkärtchen.

Der kleine Unterschied macht's... Um den herauszufinden, müssen Kinder bei diesem Spiel sehr genau hinschauen.

Festigt Begriffe, übt Konzentration und Ausdauer.



Schubitrix Visio 1, 2 und 3

Schubi Verlag, www.schubi.ch

ab 5 Jahren

Die Schubitrix-Reihe zum Thema Wahrnehmung fordert die Kinder auf, genau hinzusehen. Ob es darauf ankommt, die passende Hälfte einer zerschnittenen Zeichnung zu finden oder das passende Spiegelbild oder ob Puzzleteile im Kopf zusammengesetzt werden müssen, immer trainieren die Kinder den Bereich der visuellen Wahrnehmung.

Dreiecksdomino, passende Figuren oder Objekte müssen gefunden und angehängt werden.

EAN: 4006810714867(VISIO 1)/2251144510377(Visio 2)/4006810714881(Visio 3)



QuadriFix 1

Schubi Verlag, www.schubi.ch

ab 5 Jahren

Magnetspiel für Form-, Raumlage- und Mengenerkennung. QuadriFix fördert als Legespiel mit den Formen Quadrat, Dreieck und Viertelkreis und vielen abwechslungsreichen Arbeitsblättern die visuelle Wahrnehmung, das Raumlageverständnis, die Konzentrationsfähigkeit und Ausdauer.

ISBN: 4006810714676



Schusselhexe

Verlag Haba, www.haba.de

ab 5 Jahren

Brettspiel, genaues Schauen und schnell reagieren: Die Schusselhexe braut ihren berühmten Zaubertrank. Doch die schusselige Hexe vergisst häufig, welche Zutaten sie schon in ihren Kessel geworfen hat und welche noch fehlen. Die Spieler müssen der Schusselhexe helfen, die fehlende Zutat zu finden. Doch nur der Schnellste erhält zur Belohnung einen Zaubertrank.

EAN: 4010168042800



Cuboro kreativ denkenVerlag zkm, www.verlagzkm.ch

Karten und Aufträge zum spielerischen Trainieren der räumlichen Vorstellung mit dem cuboro-Kugelbahnsystem.

ISBN: 978-3-905845-04-4

ab ca. 5 Jahren



Max Förderpaket Vorschule mit:

- Max IntegrationK2 verlag, www.k2-verlag.ch

aus der Max Vorschulreihe Klipp und Klar

Lernkarten Set zur Detailwahrnehmung, Raumorientierung und Schwungrichtung: Genaues Hinschauen/Wahrnehmen, Schwungrichtungen, Schattenbilder, Spiegelungen, Teile zusammenfügen, Umrisse erkennen, Muster, Farben und Formen, Verbinden und Kombinieren.

ab ca. 5 Jahren

- Max RaumorientierungK2 Verlag, www.k2-verlag.ch

aus der Max Vorschulreihe Klipp und Klar

Lernkarten Set zur Raumorientierung. Orientierung am eigenen Körper, Figur-Grundwahrnehmung, Raumlagebewusstsein, Raumorientierung, räumliche Beziehungen, Erfassen von Figuren.

ab ca. 5 Jahren

- Max Hand-Augen-KoordinationK2 Verlag, www.k2-verlag.ch

aus der Max Vorschulreihe Klipp und Klar

Lernkarten Set zur Hand-Augen-Koordination. Fixieren, Augenfolgebewegungen, Hand-Augenkoordination: Linien, Bögen, Diagonale, komplexe Darstellungen.

ab ca. 5 Jahren

**Qwirkle**Verlag Schmidt, www.schmidtspiele.de

Visuelle Differenzierung, Formen und Farben erkennen und richtig kombinieren

EAN: 4001504490140

ab 6 Jahren



Spiegelspiel blau

Verlag Gonge Creative Learning, www.gonge.com
Mit Klötzen ein entsprechendes Spiegelbild hinlegen.

ab 6 Jahren



Dobble

Asmodee GmbH, www.asmodee.com
Schnelles Kartenspiel zur visuellen Diskriminierung.

Dobble ist ein Beobachtungs- und Reaktionsspiel, in dem alle Spieler gleichzeitig spielen.

EAN: 3558380006770

ab 6 Jahren



Projekt Cube

Philos Verlag, www.rakuten.de

Konstruktionsspiel mit Würfelformen: Der Project Cube fördert die Konzentration, das Kombinationsvermögen und die räumliche Vorstellungskraft. Ziel ist es, mit den eigenen Spielsteinen, als Erster die auf den Karten dargestellte dreidimensionale Figur zu bauen.

EAN: 4014156061712

ab 6 Jahren



Chicken Shuffle

Verlag Smart Games, www.smartgames.eu

Schiebepuzzle zur visuellen und räumlichen Wahrnehmung.

Durch richtiges Überlegen und Schieben kann jedes Huhn seinen Platz finden, auf den Eiern, neben dem Esel oder auf der Wiese neben den schwadernden Enten.

EAN: 0847563000197

ab 6 Jahren



North Pole Camouflage

Verlag Smart Games, www.smartgames.eu

Logik-Puzzle; genaues Hinschauen und Kombinieren: Die sechs durchsichtigen Puzzleteile müssen so angeordnet werden, dass die Tiere sich im passenden Lebensraum befinden.

EAN: 8710126128046

ab 6 Jahren



Rushhour Jr.Thinkfun, www.thinkfun.com

6 - 8 Jahre

Labyrinth-Spiel mit Aufgaben-Karten. Autos durch den Stau führen.

EAN: 4018928550404

**Flex Puzzler**Huch & friends, www.hutter-trade.com

ab 7 Jahren

Würfelpuzzle zum dreidimensionalen Nachbauen. Der innovative FLEX puzzler lässt sich in jede erdenkliche Richtung knicken und biegen. Aber welche Knick-Kombination erfüllt auch die Aufgabenstellung?

EAN: 4260071877291

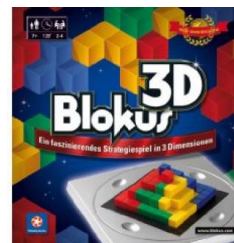
**Blokus 3D**Froschkönig www.froschkoenigspiele.de

ab 7 Jahren

Strategiespiel zur Förderung der räumlichen Wahrnehmung.

Ziel der Spieler ist es, ihre Steine so zu platzieren, dass in ihrer Farbe die meisten Quadrate von oben sichtbar sind, und gleichzeitig ihre Mitspieler zu blockieren.

EAN: 086002029690

**Bello**Schmidt Verlag, www.schmidtspele.de

ab 7 Jahren

Kartenspiel, genaues Hinschauen um gleiche Hunde zu erkennen.

EAN: 4013754071017

**Safari Hide & Seek**Verlag Smart Games, www.smartgames.eu

ab 7 Jahren

Logik-Puzzle; genaues Hinschauen und Kombinieren. Bei diesem abenteuerlichen Legepuzzle geht es darum, einige Tiere zu verstecken und andere auftauchen zu lassen - je nach Aufgabenstellung.

EAN: 5414301513117



Trio vision

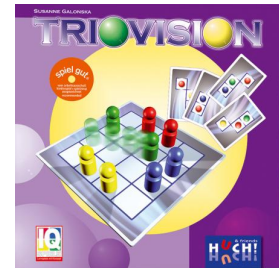
Huch & friends, www.hutter-trade.com

ab 7 Jahren

Kombinierspiel mit Figuren und Karten zur Förderung des räumlichen Denkens.

Nur eine Spielfigur darf versetzt werden, um die Aufgaben auf den Karten zu erfüllen. Um herauszufinden, welche das ist, sollte man möglichst schnell sein. Wer hier den Überblick behält und schnell reagiert, hat gute Chancen auf den Sieg.

EAN: 4260071875952



Rushhour

Thinkfun, www.thinkfun.com

ab 8 Jahren

Autos verschieben um den Ausgang zu finden. Befreien Sie Ihr Auto aus 40 Stausituationen! Rush Hour - Hauptverkehrszeit auf der Straße - das pure Chaos. Sie stecken im Stau zusammen mit vier LKWs und elf anderen Autos. Können Sie Ihr Fahrzeug so durch die Rush Hour manövrieren, dass Sie den Weg zur Ausfahrt finden? Lösen Sie die Verkehrsprobleme und lotsen Sie Ihr Auto aus dem Stau.

EAN: 4018928111186



Safari Rushhour

Thinkfun, www.thinkfun.com

ab 8 Jahren

Tiere verschieben um aus dem Dschungel zu kommen.

EAN: 4018928541006



Chocolate Fix

Thinkfun, www.thinkfun.com

ab 8 Jahren

Denk- und Logikspiel mit Karten und „Pralinen“.

EAN: 4018928515304



Durchblick!Hutter Trade, www.huttter-trade.com

ab 8 Jahren

Transparente Karten sollen das vorgegebene Muster abbilden (visuelle Vorstellungskraft). Wer so schnell wie möglich mit seinen vier transparenten Karten das Muster der Aufgabenkarte nachbildet, hat den vollen Durchblick.

EAN: 4260071875662

**Digit**Piatnik Verlag, www.piatnik.com

ab 8 Jahren

Leg- und Kartenspiel zur Förderung der visuellen Differenzierung. Durch geschicktes Umlegen eines einzigen Hölzchens soll die Figur gelegt werden, die auf einer der Spielkarten abgebildet ist.

EAN: 9001890610509

**Think Twice**Philos Verlag, www.philosspiele.de

ab 8 Jahren

Legepuzzle mit Vorlage-Karten. Vorgegebene Teile müssen so gelegt werden, dass jeweils die roten und die schwarzen Linien miteinander verbunden sind.

EAN: 4014156035850

**Quoridor**Gigamic, www.gigamic.com

ab 8 Jahren

Strategie- und Taktikspiel

Ein verwirrendes Labyrinth: Ihr Ziel ist, als Erster die gegenüberliegende Linie zu erreichen. Das Problem dabei ist, dass Ihr Gegner Barrikaden aufbaut, um Sie am Weiterkommen zu hindern.

EAN: 3421271301011



PhilosGigamic, www.gigamic.com

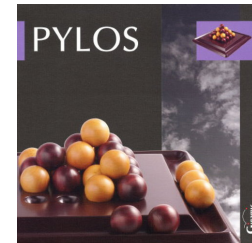
ab 8 Jahren

Strategie- und Taktikspiel

Die Spieler erhalten jeweils 15 Kugeln, die sie eine nach der anderen in Form einer Pyramide anordnen. Mit einfachen Prinzipien können Kugeln eingespart werden.

Der Sparsamste, der die letzte Kugel auf die Spitze der Pyramide legt, hat die Partie gewonnen.

EAN: 3421271300724

**Quixo**Gigamic, www.gigamic.com

ab 8 Jahren

Strategie- und Taktikspiel:

Die Spieler verschieben einer nach dem anderen jeweils einen Klotz. Gewinner ist derjenige, der eine Reihe aus fünf Klötzern mit seinem Zeichen gelegt hat.

EAN: 3421271300823

**Gyges**Gigamic, www.gigamic.com

ab 8 Jahren

Strategie- und Taktikspiel

Ziel des Spiels ist es, eine Figur durch die gegnerische Seite aus dem Spielfeld zu bringen. Die Spielfiguren können von beiden Spielern bewegt werden, dabei dürfen die Spieler aber nur die ihnen jeweils am nächsten stehende Figur versetzen, die den weitesten Weg zum Ziel hat.

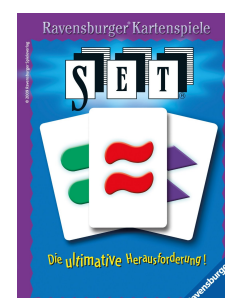
EAN: 3421271303213

**SET**Ravensburger-Verlag, www.ravensburger.de

ab 10 Jahren

Kartenlegespiel: Sets erkennen mit richtiger Farbe, Form und Füllung. Wer holt sich die meisten Sets?

EAN: 4049817676189



1.4. Auditive Wahrnehmung

Klangmemo

Dusyma Verlag, www.dusyma.de

ab ca. 4 Jahren

16 Klangwürfel mit 8 Klangpaaren, die zum genauen Hinhören animieren.



Slammers

Noris Spiele, www.noris-spiele.de

ab 6 Jahren

Akkustische Reaktion: auf das Geräusch hören und die richtige Karte schnappen.

EAN: 4000826036906



2. DIZ-Übersicht **Bücher** und **Lernmaterial** für PMT zu den Wahrnehmungssystemen

2.1. Mehrere Wahrnehmungssysteme

Motorik und Wahrnehmung im Kindesalter, Eine neuropädagogische Einführung
Rosenkötter, Henning
Kohlhammer GmbH, Stuttgart (2013) www.kohlhammer.de
ISBN: 978-3-17-021386-9
DIZ Nummer: 1.1.5-013

Bewegt und Selbstsicher, Psychomotorik und Bewegungsförderung in der
Eingangsstufe, Grundlagen und Unterrichtspraxis (Kapitel Wahrnehmung)
Lienert, Sonja; Sägesser, Judith; Spiess, Heidi
Schulverlag plus (2010) www.schulverlag.ch
ISBN: 978-3-292-00504-5
DIZ Nummer: 1.1.5-006

Rollbrett, Pedalo und Co. Bewegungsspiele mit Materialien aus Psychomotorik, Sport
und Freizeit
Köckenberger, Helmut
Borgmann Media (2010) 2. Aufl. www.verlag-modernes-lernen.de
ISBN: 978-3-938187-20-3
DIZ Nummer: 1.1.5.1-005

Appetit auf Bewegung, Bewegungs- und Ernährungsprogramme für
Grundschul Kinder (Übungseinheit 2: Wahrnehmung)
Bös, Klaus; Schmidt-Redemann, Anne; Bappert, Susanne
Meyer & Meyer Verlag (2007), www.dersportverlag.de
ISBN: 978-3-89899-280-0
DIZ Nummer: 1.1.5.1-006

Bewegungsspiele mit Pfiff! Für Kindergarten, Grundschule und Freizeit
(Kapitel 4 Spielen mit allen Sinnen)
Lehner, Patrik
Rex Verlag Luzern (2002)
ISBN: 3-7252-0730-5
DIZ Nummer: 1.1.5.1-011

1012 Spiele- und Übungsformen in der Freizeit
(Kapitel 2 Spiele mit Sinnen und Elementen)
Fluri, Hans; Bucher, Walter (Hrsg.)
Verlag Karl Hofmann, Schorndorf (2005) 8. erw. Aufl. www.hofmann-verlag.de
ISBN: 3-7780-6328-6
DIZ Nummer: 1.1.5.1.-015

Kleinkindturnen ganz gross

(Kapitel 7 Wahrnehmungsförderung)

Stein, Gisela

Meyer & Meyer Verlag, Aachen (2013) 10. Aufl. www.dersportverlag.de

ISBN: 978-3-89899-820-8

DIZ Nummer: 1.1.5.1-025

Ergotherapie bei Kindern mit Wahrnehmungsstörungen

Nacke, Angela

Georg Thieme Verlag, Stuttgart (2013) 3. Aufl. www.thieme.de

ISBN: 978-3-13135563-8

DIZ Nummer: 1.1.7-001

Die 50 besten Wahrnehmungsspiele

Erkert, Andrea

Don Bosco Medien GmbH, München (2012) 9. Aufl. www.donbosco-medien.de

ISBN: 978-3-7698-1613-6

DIZ Nummer: 1.1.7.1-001

Das grosse Förder-Spiele-Buch: Wahrnehmung

Hahnenberg, Ursula

Borgmann Media (2013) www.verlag-modernes-lernen.de

ISBN: 978-3-942976-04-6

DIZ Nummer: 1.1.7.1-002

Spielen, Bewegen, Selbermachen... und zusammen lachen

(Kapitel: Die 5 Sinne)

Stöcklin-Meier, Susanne

Atlantis Verlag, Orell Füssli Zürich(2010) 2. Aufl. www.atlantis.verlag.ch

ISBN: 978-3-7152-1059-9

DIZ Nummer: 1.1.1.2-036

Klassiker der Körperwahrnehmung, Erfahrungen und Methoden des Embodiment

(Artikel von Bonnie Bainbridge Cohen)

Johnson, Don Hanlon Hrsg.

Verlag Hans Huber, Bern (2012) www.verlag-hanshuber.com

ISBN: 978-3-456-85093-1

DIZ Nummer: 1.1.13-001

Grammatik der Körpersprache, Ein integratives Lehr- und Arbeitsbuch zum Embodiment

(Kapitel 5.2 Die Vernetzung und Bedeutung der Sinne)

Trautmann-Voigt, Sabine; Voigt, Bernd

Schattauer GmbH, Stuttgart (2012) 2. Aufl. www.schattauer.de

ISBN: 978-3-7945-2871-4

DIZ Nummer: 1.1.13-002

Stille Post & Co, Wahrnehmungs- und Sinnesschulung, Wahrnehmung und Beobachtung Theoretischer Teil
Prommer, Sigrid
K2-Verlag, (...) www.k2-verlag.de
ISBN: 3-03722-600-5
DIZ Nummer: 1.2.3-004

Montessori-der Weg geht weiter, Montessori-Pädagogik, Montessori-Heilpädagogik, Montessori-Therapie-das Münchner Modell
(Kapitel Sinnesmaterial, Darbietung, Drei-Stufen-Lektion, Sinnesmaterial Mateialien)
Anderlik, Lore
Verlag modernes Lernen, Dortmund (2012) www.verlag-modernes-lernen.de
ISBN: 978-3-8080-0687-0
DIZ Nummer: 1.12-006

Konrad und Rita, Integrierte Förderung von Bewegung, Sprache und Literacy
(Kapitel Wahrnehmung - Mit allen Sinnen die Welt erfahren)
Zimmer, Renate
Finken Verlag GmbH, Oberursel (2013) www.finken.de
ISBN: 2240150560926
DIZ Nummer: 1.12.012

Ich sehe was, was siehst du? 40 Kurzfilme: Wie Kleinkinder die Welt erkunden. Und wie wir sie dabei unterstützen können
(Kapitel: Mit allen Sinnen lernen)
Bildungsdirektion Kanton Zürich (2014) www.kinder-4.ch
DIZ Nummer: 1.10.1.3-001

Selber denken macht klug Rhythmik, ein gestalterisches Verfahren in der Heilpädagogik (Kapitel Wahrnehmung / Akustische Phänomene und Musik)
Bühler, Ariane; Thaler, Alice
Edition SZH, HPS Reihe 17, Zürich (2006) 2. Aufl. www.szh.ch
ISBN: 3-908262-09-7
DIZ-Nummer: 1.12-001

Kognitive Wahrnehmungs- und Sprachförderung
Wettstein, Peter; Rey Annemarie
Schubi Lernmedien AG Schaffhausen (1995) www.schubi.com
ISBN: 978-3898912358
DIZ Nummer: 1.4.1.1.4-003

Schreiben mit allen Sinnen Kreatives Schreiben in der Unterstufe
Zopfi, Christa; Nussbaumer, Olivia; Zurschmitten, Evi
Verlag LCH Lehrmittel 4bis8 Hölstein (2012) www.lehrmittel4bis8.ch
ISBN: 978-3-908024-23-1
DIZ Nummer: 1.1.3.1. 043

Das kann ich schon im (Vor-)Schulalter Übungen, Materialien und Kopiervorlagen zur Vorbereitung auf die Schule
Ganser, Bernd (Hrsg.); Schüller, Sibylle
Auer Verlag GmbH Donauwörth (2006) www.auer-verlag.de
ISBN: 3-403-04320-7
DIZ Nummer: 1.1.3-011

Anatomie der Sinnesorgane v.a. Auge und Ohr:

Mensch, Körper, Krankheit

(Kapitel 9: Sensibilität und Sinnesorgane)

Huch, Renate; Jürgens Klaus D. (Hrsg.)

Elsevier GmbH, Urban & Fischer Verlag, München (2011) 6. Aufl. www.elsevier.de

ISBN: 978-3-437-26792-5

DIZ Nummer: 1.6.2-001

Biologie, Anatomie, Physiologie

(Kapitel 10: Sensibilität und Sinnesorgane)

Menche, Nicole (Hrsg.)

Elsevier GmbH, Urban & Fischer Verlag, München (207) 6. Aufl. www.elsevier.de

ISBN: 978-3-437-26801-4

DIZ Nummer: 1.6.2-003

Arbeitsbuch Anatomie und Physiologie, für Pflege- und andere Gesundheitsberufe

(Kapitel 4: Sinnesorgane)

Brühlmann-Jecklin, Erica

Elsevier GmbH, Urban & Fischer Verlag, München (2012) 14. Aufl. www.elsevier.de

ISBN: 978-3-437-26982-0

DIZ Nummer: 1.6.2-004

Der Körper des Menschen, Einführung in Bau und Funktion

(Kapitel 15: Sinnesorgane)

Schünke, Michael

Georg Thieme Verlag, Stuttgart (2008) 15. Aufl. www.thieme.de

ISBN: 978-3-13-329715-8

DIZ Nummer: 1.6.2-005

Bau und Funktionen unseres Körpers

(Kapitel: Unsere Sinnesorgane)

Walder, Paul

Lehrmittelverlag Zürich (2011) 11. Aufl. www.lehrmittelverlag-zuerich.ch

ISBN: 978-3-906718-55-2

DIZ Nummer: 1.6.2-007

2.2. Taktil-kinästhetische Wahrnehmung

Psychomotorik im kleinen Raum, Praxistipps und 88 erprobte Stunden

Gerber, Beate

Borgmann Media, Dortmund (2012) 2. Aufl. www.verlag-modernes-lernen.de

ISBN: 978-3-938187-71-5

DIZ Nummer: 1.1.5.1-002

Bewegungslandschaften, Psychomotorisches Konzept Bewegungslandschaften

Zeberli-Sigrist, Erica

Schulverlag Plus, (2013) 4. Auflage www.schulverlag.ch

ISBN: 978-3-292-00372-0

DIZ Nummer: 1.1.5.1-009

Mut tut gut, bewegen, riskieren, erleben auf der Basisstufe (Kartenset)

Baumann, Hansruedi

SVSS Schweizerischer Verband für Sport in der Schule (2001) www.svss.ch

ISBN: 978-3-03303317-7

DIZ Nummer: 1.1.5.1-010

Erleben, bewegen, entspannen, Wie Kinder zur Ruhe finden

Zimmer, Renate

Verlag Herder GmbH, Freiburg (2013) www.herder.de

ISBN: 978-3-451-32638-7

DIZ Nummer: 1.1.5.1-021

Erlebnislandschaften in der Turnhalle, ein praktisches Handbuch für Spiel, Spass und Abenteuer in Schule, Verein und Freizeit

Reihe Motorik, Band 23

Lutter, Martina; Stock, Antje

Verlag Karl Hofmann, Schorndorf (2011) 5. überarb. Aufl. www.hofmann-verlag.de

ISBN: 978-3-7780-6635-5

DIZ Nummer: 1.1.5.1-022

Gleichgewichtsparcours, Übungen zur Stabilisierung der Gleichgewichtsfähigkeit

Wiegler, Udo

Verlag Karl Hofmann, Schorndorf (2004) www.hofmann-verlag.de

ISBN: 3-7780-3692-0

DIZ Nummer: 1.1.5.1-023

Fitness-Studio Turnhalle, Bausteine einer erlebnisorientierten Kraft- und Ausdauerschulung für Kinder

Frank, Gerhard

Pohl-Verlag, Celle (2000) www.pohl-verlag.com

ISBN: 3-7911-0229-X

DIZ Nummer: 1.1.5.1-024

Das Ballspiele Buch, rollen, werfen, fangen, zielen - Ballspiele mit Kindern für alle Gelegenheiten

Friedl, Johanna

Ökotopia Verlag, Münster (2005) www.oekotopia-verlag.de

ISBN: 978-3-936286-63-2

DIZ Nummer: 1.1.5.1.-026

Häute scho(e)n berührt? Körperkontakt in Entwicklung und Erziehung

Anders, Wolfgang; Weddemar, Sabine

Borgmann publishing GmbH, Dortmund (2001)

ISBN: 3-86145-212-X

DIZ Nummer: 1.1.7.1-003

Massage-Geschichten für Kinder

Köhler, Ilka

Buch Verlag, Kempen (2011) www.buchverlagkempen.de

ISBN: 978-3-86740-234-7

DIZ Nummer: 1.1.7.1-006

Topfit für die Schule durch kreatives Lernen im Familienalltag

(Kapitel Bewegung und Präzision / Topfit für die Schule mit Familienergo)

Dernick, Pupert; Küstenmacher, Werner Tiki

Kösel-Verlag, München (2013) 7. Auflage www.koesel.de

ISBN: 978-3-466-30777-7

DIZ Nummer: 1.12-010

2.3. Visuelle Wahrnehmung

Training für Kinder mit räumlich-konstruktiven Störungen, Das neuropsychologische Einzeltraining DIMENSIONER II
Muth-Seidel, Despina; Petermann, Franz
Hoegrefe Verlag GmbH, Göttingen (2008) www.hoegrefe.de
ISBN: 978-3-8017-2053-7
DIZ Nummer: 1.1.7.1-007

Formen, Spuren, Labyrinth, Übungen zur visuellen Wahrnehmung und Visuomotorik
Klink, Gabriele
Schubi Lernmedien AG, Schaffhausen (2009) 3. Auflage www.schubi.com
ISBN: 978-3-89891-732-2
DIZ Nummer: 1.2.3-002

Formen, Spuren, Spiegelbilder, Neue Übungen zur visuellen Wahrnehmung und Visuomotorik
Klink, Gabriele
Schubi Lernmedien AG, Schaffhausen (2010) 2. Auflage www.schubi.com
ISBN: 978-3-86723-167-1
DIZ Nummer: 1.2.3-003

1,2, Papagei, Basisfähigkeiten trainieren: Visuelle Wahrnehmung, Raumlageorientierung
Fink, Alexandra
Schubi Lernmedien AG, Schaffhausen (2008) www.schubi.com
ISBN: 978-3-86723-166-4
DIZ Nummer: 1.1.7.1-004

Gittertiere 1, Übungen zur Raumorientierung im Raster
Schär, Heidi
Schubi Lernmedien AG, Schaffhausen (2011) 5. Aufl. www.schubi.com
ISBN: 978-3-89891-735-3
DIZ Nummer: 1.2.3-001

Gittertiere 2, Übungen zur Raumorientierung im Raster
Schär, Heidi
Schubi Lernmedien AG, Schaffhausen (2010) 3. Aufl. www.schubi.com
ISBN: 978-3-89891-736-0
DIZ Nummer: 1.2.3-001

Links-rechts-oben-unten? Kopiervorlagen zur Raumorientierung
Peter, Helga
Schubi Lernmedien AG, Schaffhausen (2011) 5. Aufl. www.schubi.com
ISBN: 978-3-89891-183-2
DIZ Nummer: 1.1.7.1 005

Bildung mit „Durchblick“, Ein visuelles Wahrnehmungsprogramm zur
Lernunterstützung

Beigel, Dorothea; Giesbert, Juliane; Reichenbach, Christina

Borgmann Media Dortmund (2011), www.verlag-modernes-lernen.de

ISBN: 978-3-938187-70-8

DIZ Nummer: 1.1.3.1 -016

3. DIZ-Übersicht **Bilderbücher** für PMT zu den Wahrnehmungssystemen

3.1. Mehrere Wahrnehmungssysteme

Serafin und seine Wundermaschine

Fix, Philippe

Diogenes Verlag AG Zürich (1970), www.diogenes.ch

ISBN: 978-3-257-00527-1

DIZ-Nummer: 1.8.13-003

Chaos in Bad Berleburg

L'Arronge, Lilli

Jacoby & Stuart, Berlin 2. Aufl. (2010), www.jacoby-stuart.de

ISBN: 978-3-941087-76-7

DIZ-Nummer: 1.8.13-009

3.2. Taktil-kinästhetische Wahrnehmung /Bewegung

Mutig, mutig

Pauli, Lorenz; Schärer Kathrin

Atlantis Verlag, Orell Füssli Zürich, 10. Aufl.(2011) www.atlantis-verlag.ch

ISBN: 978-3-7152-0518-2

DIZ-Nummer: 1.8.1-013

Halb so schwer, sagt der Bär! Bärige Tipps zum Üben

Volmert, Julia; Szesny Susanne

Albarello Verlag, Haan (2010), www.albarello.de

ISBN: 978-3-86559-067-1

DIZ-Nummer: 1.8.21-001

Mona und Reto am See; Mona und Reto reissen aus (Band 2)

Leuenberger, Marielotte; Connell, Barbara

Verlag pestalozzianum Zürich (2005) www.verlagpestalozzianum.ch

ISBN: 3-03755-040-6

DIZ-Nummer: 1.8.17-001

Mona hat Durst; Mona und Reto haben ein Geheimnis (Band 1)

Leuenberger, Marielotte; Connell, Barbara

KiK-Verlag Berg am Irchel (2001) www.kik-verlag.ch

ISBN: 3-906581-52-7

DIZ-Nummer: 1.8.17-002

3.3. Visuelle Wahrnehmung

Das kleine Blau und das kleine Gelb

Lionni, Leo

Oetinger-Verlag Hamburg (1962), www.oetinger.de

ISBN: 978-3-7891-5940-4

DIZ-Nummer: 1.8.9-005

Seine eigene Farbe

Lionni, Leo

Beltz & Gelberg Weinheim Basel (2008), www.beltz.de

ISBN: 978-3-407-77041-7

DIZ-Nummer: 1.8.9-007

Pezzettino

Lionni, Leo

Beltz & Gelberg Weinheim Basel (2004), www.beltz.de

ISBN: 978-3-407-79889-3

DIZ-Nummer: 1.8.9-010

Iris-Rettung für kranke Eulenaugen

Wigger, Monika; Stöckl Claudia

Minedition, Neugebauer Edition, Bargteheide (2010), www.minedition.com

ISBN: 978-3-86566-117-3

DIZ-Nummer: 1.8.12-005

So geht das nicht! Ein Berufe-Suchspass-Wimmelbuch

Butschkow, Ralf

Baumhaus Verlag, Frankfurt (2007), www.baumhaus-verlag.de

ISBN: 978-3-8339-0312-0

DIZ-Nummer: 1.8.16-001

Was stimmt denn da nicht? Ein Ferien-Suchspass-Wimmelbuch

Butschkow, Ralf

Baumhaus Verlag, Frankfurt (2004), www.baumhaus-verlag.de

ISBN: 3-8315-0219-6

DIZ-Nummer: 1.8.16-002

Wo ist Walter? Mit magischer Lupe Das-kleine-Wimmel-Bilder-Spiel-Buch

Handford, Martin

Sauerländer Mannheim 6. Aufl.(2010), www.sauerlaender.de

ISBN: 978-3-7941-5050-2

DIZ-Nummer: 1.8.16-003

Wo ist Walter? Die magische Lupenbox

Handford, Martin

Sauerländer Mannheim (2013), www.sauerlaender.de

ISBN: 978-3-7373-6719-6

DIZ-Nummer: 1.8.16-004

Wo ist Walter? Das ultimative Wimmelbuch für unterwegs

Handford, Martin

Sauerländer Mannheim 3. Aufl.(2011), www.sauerlaender.de

ISBN: 978-3-7941-5242-1

DIZ-Nummer: 1.8.16-005

Wo ist Walter? Die grosse Schnitzeljagd

Handford, Martin

Sauerländer Mannheim (2010), www.sauerlaender.de

ISBN: 978-3-7941-5249-0

DIZ-Nummer: 1.8.16-006

Wo ist Walter jetzt?

Handford, Martin

Sauerländer Mannheim 8. Aufl. (2010), www.sauerlaender.de

ISBN: 978-3-7941-5270-4

DIZ-Nummer: 1.8.16-007

Walter in Hollywood

Handford, Martin

Sauerländer Mannheim 6. Aufl. (2010), www.sauerlaender.de

ISBN: 978-3-7941-4472-3

DIZ-Nummer: 1.8.16-008

Bei Maus zu Haus, Suchen, Staunen und entdecken

Landa, Norbert; Türk Hanne

Fleurus Verlag Köln (2001) www.fleurus.de

ISBN: 3-89717-963-6

DIZ-Nummer: 1.8.16-009