

<b>Name</b>	<b>Trucky 3</b>
Alter	3-8 Jahren
Spieler	1 +
Verlag	Smart Games
Art	Logik Training
Zeitaufwand	individuell
Autor	Raf Peeters
Bezugsort	DIZ-HfH



**Beschreibung:**

Trucky - eine Wagenladung voller Puzzlespass!

Der Spieler muss alle Ladestücke so aufladen, dass sie genau auf die Ladeflächen passen.

Trucky kann prima an die Entwicklung des Kindes angepasst werden. Die verschiedenen zu lösenden Aufgaben reichen in ihrem Schwierigkeitsgrad von einfach bis schwierig.

**Ziel:**

Der Spieler muss alle Ladestücke so aufladen, dass sie genau auf die Ladeflächen passen.

**Konkrete Förderung:**

- Logisches Denken
- Ausdauer

<b>Name</b>	<b>Castle Logix</b>
Alter	Ab 3 Jahren
Spieler	1 +
Verlag	Smart Games
Art	Logik Training
Zeitaufwand	individuell
Autor	Raf Peeters
Bezugsort	DIZ-HfH



### Beschreibung:

Turm für Turm, Stein auf Stein - die Burg wird bald fertig sein! Dieses schöne 3D-Spiel aus Holz regt die Zellen an.

### Ziel:

Die Herausforderung besteht darin, die Bausteine und Türme so miteinander zu kombinieren, dass eine der Burgen aus dem Beiheft entsteht und stabil ist.

### Konkrete Förderung:

- Logische Denkvermögen
- Räumliche Vorstellungskraft
- Feinmotorik

<b>Name</b>	<b>Camelot - JR</b>
Alter	Ab 4 Jahren
Spieler	1 +
Verlag	Smart Games
Art	Logik Training - Bauspiel
Zeitaufwand	individuell
Autor	Raf Peeters
Bezugsort	DIZ-HfH



### Beschreibung:

Der Ritter muss die Prinzessin befreien und es dürfen nur die Teile gebraucht werden, welche bei der zu lösenden Aufgabe vorgegeben sind. Der Ritter und die Prinzessin können nicht hüpfen oder klettern.

### Ziel:

Die Treppe ist so zu bauen, dass der Ritter die Prinzessin befreien kann.

### Konkrete Förderung:

- Logisches Denken
- Handlungsplanung
- Visuelle und räumliche Wahrnehmung
- Kombinieren
- Feinmotorik

<b>Name</b>	<b>Cat &amp; Mouse</b>
Alter	Ab 5 Jahren
Spieler	1
Verlag	Smart Games
Art	Puzzlespiel
Zeitaufwand	individuell
Autor	Raf Peeters
Bezugsort	DIZ-HfH



### Beschreibung:

Fängt die Katze die Maus? Wird die Maus den Käse essen? Findet der Hund seinen Knochen? In diesem Spiel geht es darum, die richtigen Dinge mit dem richtigen Weg zusammenzuführen. Es gibt 48 Aufgaben. Diese können mit den neun Puzzleteilen, auf welchen Wegabschnitte sind, gelöst werden.

### Ziel:

Ziel ist es, die richtigen Sachen mit einem Verbindungsweg zusammen zu führen.

### Konkrete Förderung:

- Logisches Denken
- Räumliches Vorstellungsvermögen
- Visuelle Wahrnehmung
- Handlungsplanung

<b>Name</b>	<b>Colour code</b>
Alter	Ab 5 Jahren
Spieler	1
Verlag	Smart Games
Art	Logik Training
Zeitaufwand	individuell
Bezugsort	DIZ-HfH



**Beschreibung:**

Durch die richtige Kombination mit den 18 transparenten Formenplatten soll die fertige Form, welche im Vorlagenbuch zu finden ist, nachgelegt werden.

**Ziel:**

Das Ziel ist es, die richtige Kombination mit den Formenplatten herauszufinden.

**Konkrete Förderung:**

- Logisches Denken
- Ausdauer

<b>Name</b>	<b>Blokus</b>
Alter	5 Jahren
Spieler	2-4
Verlag	Mattel GAMES
Art	Strategiespiel
Zeitaufwand	individuell
Bezugsort	DIZ-HfH



### Beschreibung:

Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt alle 21 Steine dieser Farbe auf. Diese muss er von den Ecken des Spielbretts ausgehend ablegen. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Alle gleichfarbigen Steine müssen dabei eine direkte Verbindung haben. Sie dürfen sich immer nur an den Ecken berühren, nie an der Seite.

### Ziel:

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler alle seine Steine abgelegt hat oder kein Spieler mehr ablegen kann. Wer die wenigsten Quadrate übrig hat, hat gewonnen.

### Konkrete Förderung:

- Wahrnehmung
- Räumliche Vorstellungskraft
- Strategisches Denken

<b>Name</b>	<b>Angry Birds</b>
Alter	Ab 5 Jahren
Spieler	1
Verlag	Smart Games
Art	Denkspiel
Zeitaufwand	individuell
Bezugsort	Ludothek Baar



### Beschreibung:

In diesem Spiel machen sich die Vögel auf, die Schweine zu vertreiben. Das Schiebepuzzle kann auf verschiedenen Niveaus gespielt werden und beruht auf dem beliebten SmartGames "Eierlauf". Schiebe die transparenten Puzzleteile hin und her, bis alle Schweine durch Vögel verdeckt werden!

### Ziel:

Das Ziel ist es, alle verbleibenden Lücken mit den Puzzleteilen aufzufüllen. Wenn alle Teile passen, ohne dass eine Kugel heraussticht, dann wurde die Aufgabe gelöst.

### Konkrete Förderung:

- Räumliches Denken
- Logisches Denken

<b>Name</b>	<b>Kaleidoscope Classic</b>
Alter	Ab 5 Jahren
Spieler	1-3
Verlag	The Dr. Wood Challenge Centre
Art	Denkspiel
Zeitaufwand	15 min.
Autor	Mark T. Wood Frank H. Dyksterhuis
Bezugsort	Ludothek Baar



### Beschreibung:

„The Kaleidoscope Classic“ ist eine reizvolle Sammlung von Denksportaufgaben für einen Solitärspieler. Die Beschäftigung mit den geometrischen Teilen, die aus mehrfarbigen Quadraten bestehen, ist eine echte Herausforderung. Es gilt, auf einem schachbrettartigen Plan in verschiedenen Schwierigkeitsstufen Bildvorlagen – vom Elefanten bis zum Flugzeug – nachzulegen. Mit den 100 Aufgaben kann man sich tagelang auf interessante Weise unterhalten. Die Schachtel enthält aber auch das abstrakte Taktikspiel „enKounter“, bei dem man gegen ein oder zwei Gegner spielt. Jeder versucht, seine Spielsteine auf dem beschränkten Platz des Bretts unterzubringen und zugleich die Gegner möglichst zu behindern. Wer zum Schluss noch überzählige Steine hat, erhält Minuspunkte.

### Ziel:

Das Ziel ist es, die fantasievollen Vorlagen fehlerfrei nachzubauen.

### Konkrete Förderung:

- Logisches Denken
- Räumliches Vorstellungsvermögen



<b>Name</b>	<b>Logi-Geister</b>
Alter	Ab 5 Jahren
Spieler	2-4
Verlag	Ravensburger
Art	Kombinationsdenkspiel
Zeitaufwand	20-30 min.
Autor	Gunter Baars
Bezugsort	Ludothek Baar



### Beschreibung:

Oh nein! Alle sitzen in der Geisterbahn, als plötzlich das Licht ausgeht. Es rumpelt laut und alles ist kaputt. Hilf mit, die Zahnräder so ineinander zu stecken, dass die Geisterbahn wieder funktioniert und die Geister wieder fröhlich die Leute erschrecken können.

### Ziel:

Ziel ist es, die Geisterbahn nach Vorgabe der eigenen Bauplankarte zu reparieren, damit sich die Gespenster wieder bewegen könne.

### Konkrete Förderung:

- Logisches Denken
- Kombinieren

<b>Name</b>	<b>CUBORO</b>
Alter	Ab 5 Jahren
Spieler	1 +
Verlag	Cuboro AG Hasliberg Reuti
Art	Kombinationskugelbahn
Zeitaufwand	individuell
Autor	Matthias Etter
Bezugsort	DIZ-HfH



### Beschreibung:

Die richtige Kombination der verschiedenen Cuboro-Würfel ergibt Bahnen, die sowohl auf der Oberfläche als auch im Innern der Würfel verlaufen.

### Ziel:

Das Ziel ist, eine möglichst lange Bahn zu machen, sodass die Kugel von oben bis unten durchrollen kann ohne Unterbruch.

### Konkrete Förderung:

- Experimentierfreude, Kreativität
- Räumliches Vorstellungsvermögen
- Logisches Denken und technisches Verständnis
- Feinmotorik
- Taktisches und konstruktives Vorgehen
- Sorgfalt und Konzentration

<b>Name</b>	<b>Mausefalle</b>
Alter	Ab 6 Jahren
Spieler	1
Verlag	Philos
Art	Seilpuzzle
Zeitaufwand	bis 15 min.
Bezugsort	DIZ-HfhH



**Beschreibung:**

Die Maus soll aus der Falle befreit werden, in dem sie geschickt ausgefädelt wird.

**Ziel:**

Das Ziel ist es, dass die Maus aus der Falle befreit wird.

**Konkrete Förderung:**

- Strategisches Denken
- Feinmotorik
- Ausdauer
- Frustrationstoleranz

<b>Name</b>	<b>Qwirkle</b>
Alter	Ab 6 Jahren
Spieler	2-4
Verlag	Schmidt Spiele
Art	Legespiel
Zeitaufwand	30-45 min.
Autor	McKinley Ross, Susan
Bezugsort	DIZ-HfH



### Beschreibung:

Es gibt 108 Steine. Alle Steine kommen in einen Beutel und werden gut gemischt. Jeder Spieler zieht blind 6 Steine und stellt diese aufrecht vor sich hin, so dass die anderen Spieler die Vorderseite nicht sehen können. Der Spieler mit den meisten Übereinstimmungen (Farbe oder Form) legt nun diese Steine in einer Reihe in der Tischmitte aus, um das Spiel zu beginnen. Wer nun an der Reihe ist, führt eine der beiden folgenden Aktionen durch: Entweder er legt 1 oder mehr Steine an bereits ausliegende Steine in einer Reihe an. Anschliessend füllt er seine Steine aus dem Beutel wieder auf 6 auf. Oder er tauscht 1 bis 6 seiner Steine, um neue zu erhalten.

### Ziel:

Die Spieler bilden und erweitern Reihen gleicher Farbe oder gleicher Form, um so Punkte zu erhalten. Wer am meisten Punkte hat, gewinnt.

### Konkrete Förderung:

- Logisches und strategisches Denken
- Konzentration
- Voraussicht
- Formerkennung

<b>Name</b>	<b>Verrückter Ring</b>
Alter	Ab 6 Jahren
Spieler	1
Verlag	Philos
Art	Seilpuzzle
Zeitaufwand	ca. 10 min.
Bezugsort	DIZ-HfH

**Beschreibung:**

Beim Seilpuzzle muss ein Ring befreit werden.

**Ziel:**

Das Spiel ist beendet, sobald der Ring befreit ist.

**Konkrete Förderung:**

- Strategisches Denken
- Ausdauer
- Räumliches Vorstellungsvermögen

<b>Name</b>	<b>Project Cube</b>
Alter	Ab 6 Jahren
Spieler	2
Verlag	Philos
Art	Konstruktionsspiel
Zeitaufwand	ab 15 min.
Autor	Alain Rivollet
Bezugsort	DIZ-HfH



### Beschreibung:

Es gibt 15 Aufgabenkarten und zwölf Spielsteine. Jeder Spieler zieht eine Karte. Darauf ist eine Figur abgebildet. Die Spieler versuchen gleichzeitig die Figur mit den ihrigen Spielsteinen nachzubauen.

### Ziel:

Das Ziel ist, mit den eigenen Spielsteinen, als erstes, die auf den Karten dargestellten dreidimensionalen Figuren zu bauen.

### Konkrete Förderung:

- Strategisches Denkvermögen
- Konzentration
- Kombinationsvermögen
- Räumliche Vorstellungskraft

Name	Hus
Alter	Ab 6 J.
Spieler	2
Verlag	Philos
Art	Strategiespiel
Zeitaufwand	10-60 min.
Bezugsort	DIZ-HfH



### Beschreibung:

Es gibt 64 Spielsteine und ein Spielbrett. Dieses hat vier Reihen und jede Reihe hat acht Mulden. Man unterscheidet zwischen hinteren und vorderen Reihen. Jedem Spieler gehört entweder die hintere oder die vordere Reihe. Jeder Spieler erhält 32 Spielsteine, welche er in seine 16 Mulden verteilt. In Jede Mulde kommen zwei Steine. Das Spiel startet, in dem man aus einer beliebigen Mulde zwei Steine herausnimmt. Diese werden dann im Uhrzeigersinn verteilt, in dem man in jeder Mulde einen Stein ablegt. Wenn der letzte Stein in eine hintere Mulde gelangt, darf man die Steine in dieser Mulde wieder herausnehmen und genau gleich weiter verteilen. Verteilt man den letzten Stein in eine vordere Mulde, dann darf man die gegenüberliegenden Steine vom Mitspieler stehlen und auf seiner Seite weiter verteilen. Sobald der letzte Stein in eine leere Mulde gelangt, ist der Mitspieler an der Reihe. Dieser darf nur beginnen, wenn mindestens zwei Steine in einer Mulde liegen. Das Spiel ist beendet, sobald ein Spieler nicht mehr spielen kann, weil er nur noch einen oder keinen Stein in seinen Mulden hat.

### Ziel:

Das Ziel ist es, dem Mitspieler möglichst viele Steine aus seinen Mulden zu stehlen, damit er nicht mehr weiter spielen kann.

### Konkrete Förderung:

- Strategisches Denken
- Konzentration
- Feinmotorik

<b>Name</b>	<b>Quixo</b>
Alter	Ab 6 Jahren
Spieler	2–4
Verlag	Gigamic
Art	Brettspiel
Zeitaufwand	individuell
Autor	Thierry Chapeau
Bezugsort	DIZ-HfH



### Beschreibung:

Wer kennt es nicht, das berühmte Tic Tac Toe. Gigamic hat das Spiel als Würfel-Edition herausgebracht. 25 Würfel, sie liegen zuerst mit einer blanken Seite nach oben und müssen so gedreht werden, dass ein Spieler eine durchgehende Reihe mit seinen eigenen Symbolen erhält. Dazu wird ein blanker oder eigener Würfel vom Brett genommen und an beliebiger Stelle so am Rand des Spiels wieder in die Reihe geschoben, dass das eigene Symbol sichtbar ist.

Damit es nicht so schnell langweilig wird, kann das Spiel auch zu viert gespielt werden. Dabei sitzen sich die zwei Teamlinge jeweils gegenüber. Aufgrund der auf den Würfeln angebrachten Punkte sind für einige Spieler einige Steine nun tabu.

### Ziel:

Gewonnen hat, wer es schafft eine Reihe mit seinen Symbolen zu legen.

### Konkrete Förderung:

- Strategisches Denken
- Konzentration
- Handlungsplanung



<b>Name</b>	<b>CamouFlage</b>
Alter	Ab 6 Jahren
Spieler	1 +
Verlag	Smart Games
Art	Puzzle Spiel
Zeitaufwand	15 min.
Autor	Raf Peeters
Bezugsort	DIZ-HfH



### Beschreibung:

Die sechs durchsichtigen Puzzleteile werden so auf dem Spielfeld angeordnet, dass die Tiere das richtige Umfeld haben. D.h. Eisbären gehören auf das Eis und Fische ins Wasser. Aber aufgepasst, denn die Tiere dürfen nicht auf Menschen gelegt werden. Die 48 Aufgaben von sehr einfach bis extrem schwierig fordern die Gehirnzellen.

### Ziel:

Sobald alle Puzzleteile gelegt sind und sich alle Tiere an der richtigen Stelle befinden, hast du die Aufgabe gelöst.

### Konkrete Förderung:

- Logischem Denken
- Strategisches Planen
- Optischem und räumlichem Wahrnehmungsvermögen

<b>Name</b>	<b>Chicken Shuffle</b>
Alter	Ab 6 Jahren
Spieler	1-4
Verlag	Smart Games
Art	Logikspiel
Zeitaufwand	individuell
Autor	Raf Peeters
Bezugsort	DIZ-HfH



### Beschreibung:

Sechs Felder mit fünf Schiebepfättchen und 48 verzwickten Aufgaben. 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. Die im Schwierigkeitsgrad aufsteigenden Aufgaben sind auf Einlegekarten aufgedruckt.

### Ziel:

Jedes Huhn sitzt auf einem Ei!

### Konkrete Förderung:

- Logisches Denken
- Konzentration
- Strategisches Planen
- Visuelle und räumliche Wahrnehmung

<b>Name</b>	<b>Mini Lück</b>
Alter	Ab 6 Jahren
Spieler	1
Verlag	D-Braunschweig : Westermann
Art	Kombinationsdenkspiel
Zeitaufwand	individuell
Bezugsort	Ludothek Baar



### Beschreibung:

Das Set besteht aus einem Aufgabenbuch, einem Kasten mit kleinen Vertiefungen und einer gewissen Anzahl Plättchen, welche in die Vertiefungen passen und beidseitig bedruckt sind – auf der Vorderseite mit einer Zahl, auf der Rückseite mit dem Teil eines Musters. Die Plättchen sollten entsprechend den Ergebnissen in den Kasten gelegt werden. Anschliessend wird der Kasten geschlossen, herumgedreht und wieder geöffnet – aufgrund des nun entstandenen Musters auf den Rückseiten der Plättchen kann im Aufgabenbuch anhand der abgedruckten Vorlage kontrolliert werden, ob alle Aufgaben richtig gelöst worden sind

### Ziel:

Ziel ist es, aus dem Aufgabenbuch einen Aufgabensatz zu lösen und die Plättchen entsprechend den Ergebnissen in den Kasten zu legen.

### Konkrete Förderung:

- Handlungsplanung
- Strategisches Denken
- Visuelle Wahrnehmung
- Verschiedene kognitive Bereiche (je nach Aufgabe)

<b>Name</b>	<b>Burg Appenzell</b>
Alter	Ab 6 Jahren
Spieler	2-4
Verlag	Zoch
Art	Brettspiel
Zeitaufwand	30 min.
Autor	Jens-Peter Schliemann, Bernhard Weber
Bezugsort	Ludothek Hochdorf



### Beschreibung:

In der Burg Appenzell gibt es - man ahnt es - Käse. Und den wollen die Spieler mit ihren Mäusen ergattern. Übers Dach geht es ins Burginnere. Erst durch das Abheben der Dachplatten zeigt sich, welche Käsesorten sich in der Burg verbergen und wo sich Löcher im Boden befinden. Durch das Hin- und Herschieben der Flurplättchen können die begehrten Käsestücke zu den Mäusen geschoben werden. Sobald also zwei eigene Mäuse auf Feldern mit derselben Käsesorte stehen, erhält der Spieler das entsprechende Sammelpättchen aus dem Vorrat und darf es vor sich ablegen. Auch die Löcher bewegen sich. Und wer nicht aufpasst, hat kurzerhand alle seine Mäuse im Keller festgesetzt.

### Ziel:

Das Spiel endet, sobald ein Spieler jeweils eins der vier verschiedenen Sammelpättchen vor sich ausliegen hat. Dieser Spieler ist der Gewinner des Spiels. Das Spiel endet allerdings auch dann, wenn die vorletzte Mäusefigur eines Spielers in eine Falle fällt. Dann gewinnt der Spieler mit den meisten Käsestücken.

### Konkrete Förderung:

- Taktisches Denken
- Merkfähigkeit
- Kombinationsgabe
- Räumliches Denken
- Konzentration

<b>Name</b>	<b>Club 2%</b>
Alter	Ab 6 Jahren
Spieler	1
Verlag	Jumbo Spiele
Art	Logikspiel
Zeitaufwand	15 min.
Bezugsort	Ludothek Hochdorf



### Beschreibung:

Bei diesem Spiel geht es darum, die Informationen richtig zu interpretieren, um Figuren anzuordnen. Nimm dir eine Aufgabenkarte und das dazugehörige Material. Oben auf der Karte findest du alle Informationen. In den Hinweisen der Karte findest du ebenfalls Tipps, welche Figuren verwendet werden sollen. Versuche nun anhand der auf der Karte befindlichen Informationen, alle Figuren an die richtigen Positionen in die Häuser zu verteilen. Auf der Rückseite der Karten befinden sich die Lösungen.

### Ziel:

Das Ziel ist es, alle Figuren an die richtige Position in den die Häuser zu verteilen.

### Konkrete Förderung:

- Taktisches Denken
- Kombinationsvermögen
- Merkfähigkeit

<b>Name</b>	<b>IQ Puzzler</b>
Alter	Ab 6 Jahren
Spieler	1
Verlag	Smart Games
Art	Denkspiel
Zeitaufwand	individuell
Bezugsort	Ludothek Baar



Beschreibung:

Die kleine Box beinhaltet ein Begleitheft mit 101 verschiedenen Aufgaben, zwölf verschiedene Puzzleteile aus aneinander gesetzten Kugel in verschiedenen Farben. Es gibt zweidimensionalen sowie dreidimensionalen Rätsel und dafür passende Legeflächen.

Ziel:

Als gelöst gilt ein Rätsel, wenn alle Flächen, wie von der Aufgabe gefordert, mit Puzzleteilen bedeckt sind.

Konkrete Förderung:

- Logisches Denken
- Räumliche- und optische Wahrnehmung

<b>Name</b>	<b>Triovision</b>
Alter	Ab 7 Jahren
Spieler	1–6
Verlag	Huch! & Friends
Art	Kombinationsspiel
Zeitaufwand	20 min.
Autor	Galonska Susanne
Bezugsort	DIZ-HfH



### Beschreibung:

Eine der acht Spielfiguren muss auf ein noch freies Feld auf dem Spielplan versetzt werden, um damit die Konstellation eine der ausliegenden Karten genau nachzubilden. Es dürfen alle Mitspieler gleichzeitig Figuren versetzen.

### Ziel:

Der Spieler mit den meisten nachgebildeten Karten gewinnt das Spiel.

### Konkrete Förderung:

- Räumliches Denken
- Konzentration
- Reaktion
- Handlungsplanung
- Logisches Denken

<b>Name</b>	<b>Blokus 3D</b>
Alter	Ab 7 Jahren
Spieler	2-4
Verlag	Froschkönig
Autor	Stefan Kögl
Zeitaufwand	20 min.
Art	Strategiespiel
Bezugsort	DIZ-HfH



### Beschreibung:

Wie der Name Blokus 3D schon vermuten lässt, wird in dieser Blokus-Version auch in die dritte Dimension, in die Höhe gebaut. So ist dieses in dieser Version Pflicht. Damit das Spielfeld und die Herausforderungen Abwechslung erfahren, liegen dem Spiel vier Schablonen bei. Diese Schablonen verändern nicht nur die Grösse des Spielfelds, sondern auch die Bauregeln.

### Ziel:

Das Ziel ist es die Steine so zu platzieren, dass die Quadrate in der korrekten Farbe von oben sichtbar sind und gleichzeitig die Gegenspieler blockieren.

### Konkrete Förderung:

- Wahrnehmung
- Räumliche Vorstellungskraft
- Strategisches Denken
- Kreativität
- Feinmotorik
- Kombination
- Ausdauer

➔ Verweis auf Pentomino



Name	<b>Hide &amp; Seek - Safari</b>
Alter	Ab 7 Jahren
Spieler	1 +
Verlag	Smart Games
Art	Logikspiel
Zeitaufwand	15 min.
Autor	Raf Peeters
Bezugsort	DIZ-HfH



### Beschreibung:

Man wählt eine Aufgabe aus dem Aufgabenbuch und legt die Legeteile so auf das Spielbrett, dass genau so viele Abbildungen von jeder Art sichtbar sind, wie die Vorlage es zeigt. Es gibt immer nur eine richtige Lösung (auf der Rückseite dargestellt). Bei den ersten zwölf Aufträgen erhält man noch Lösungshinweise, für die weiteren 36 Aufgaben ist man auf sich allein gestellt.

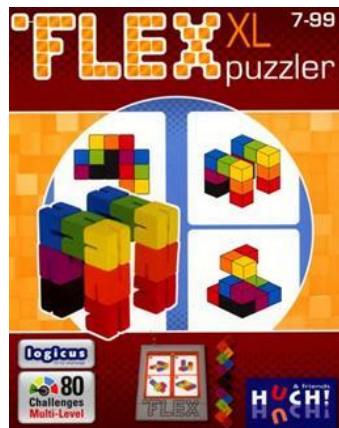
### Ziel:

Das Ziel bei diesem abenteuerlichen Legepuzzle ist es, einige Tiere zu verstecken und andere auftauchen zu lassen – je nach Aufgabenstellung auf den Vorlagen.

### Konkrete Förderung:

- Genauigkeit
- Logisches Denken
- Strategisches Planen
- Visuelle und räumliche Wahrnehmung
- Zahlenverständnis

<b>Name</b>	<b>Flex puzzler</b>
Alter	Ab 7 Jahren
Spieler	1 +
Verlag	Huch & Friends
Art	Logikspiel
Zeitaufwand	10 min.
Autor	Thomas Liesching
Bezugsort	DIZ-HfH



### Beschreibung:

Die Aufgaben sind in verschiedene Schwierigkeitsgrade unterteilt. Begonnen wird mit Formen, die in einer Ebene gebildet werden und bei denen jeder Würfel im Aufgabenbuch an seiner schlussendlichen Position farbig abgebildet ist. In weiterer Folge werden nur noch einzelne Würfel farbig dargestellt, wo die Enden der Kette hingelegt werden müssen, muss man selbst herausfinden. Die schwierigere Hälfte der Rätsel zielt auf dreidimensionale Formen ab. Wieder beginnt man mit kompletten Angaben (soweit man die Würfel aus einer Perspektive sieht; es gibt immer wieder Würfel, deren Position man selbst herausfinden muss), später werden nur einzelne Würfel auf fixen Positionen vorgegeben.

### Ziel:

Das Ziel ist es, die Würfel in jede erdenkliche Richtung zu kombinieren.

### Konkrete Förderung:

- Logisches Denken
- Kreativität
- Raumvorstellung (3D)

<b>Name</b>	<b>Der zerstreute Pharao</b>
Alter	Ab 7 Jahren
Spieler	2-5
Verlag	Ravensburger
Art	Brettspiel
Zeitaufwand	30-45 min.
Bezugsort	Ludothek Hochdorf



### Beschreibung:

Die unter den Pyramiden verteilten Schätze gilt es nun zu finden. Neben dem Spielbrett und den kleinen Pyramiden gibt es im Spiel verschiedenen Schatzkarten. Die Schatzkarte gibt an, welcher Schatz gefunden werden muss. Durch Verschieben der 3D-Pyramiden deckt man die Felder auf. Befindet sich darunter eine Niete, darf der Spieler nochmals ziehen. Hat er einen falschen Schatz aufgedeckt, endet sein Zug und der nächste Spieler ist an der Reihe. Wurde der richtige Schatz "ausgegraben", so erhält der Spieler die dazugehörige Schatzkarte vom Stapel und eine neue wird aufgedeckt. Es gibt auch Ereignis- oder Aktionskarten. Beim Sandsturm wird das Spielbrett um 90 Grad im Uhrzeigersinn gedreht, wodurch der ein oder andere den Überblick über die bereits entdeckten Schätze verlieren wird. Zieht man die Ereigniskarte Superkräfte, so darf man statt nur einer auch mehrere Pyramiden gleichzeitig verschieben. Bei Das gnadenlose Duell müssen sich zwei Spieler einen Kampf um Schatzkarten liefern. Und zuletzt der Skorpion, welcher dem Spieler, der zuerst einen Schatz aufdeckt, eine Karte abluchst.

### Ziel:

Wer die meisten Schätze des Pharaos findet und damit die wertvollsten Suchkarten sammelt, gewinnt das Spiel.

### Konkrete Förderung:

- Strategisches Denken
- Merkfähigkeit

<b>Name</b>	<b>Rush hour</b>
Alter	Ab 8 Jahren
Spieler	1
Verlag	Think Fun
Art	Logikspiel
Zeitaufwand	5-10 min.
Bezugsort	DIZ-HfH



### Beschreibung:

Bekanntlich gibt es nur eine Ausfahrt und die Fahrzeuge dürfen sich nur innerhalb der Spur vorwärts oder rückwärts bewegen, bzw. geschoben werden.

### Ziel:

Ziel ist es, den Eiswagen aus der Ausfahrt zu schieben. Die Autos, Busse und Feuerwehrfahrzeuge (welche „meinen“ Eiswagen blockieren) dürfen während des Spiels nicht angehoben werden.

Die Lösung steht auf jeder Rückseite der Karte.

### Konkrete Förderung:

- Logisches Denken
- Ausdauer
- Handlungsplanung, Vorausdenken

➔ Verweis auf Rushhour Safari und Rushhour ab 6 Jahren

<b>Name</b>	<b>Solitaire</b>
Alter	Ab 8 Jahren
Spieler	1
Verlag	Philos
Art	Kombinationspiel
Zeitaufwand	ab 10 min.
Bezugsort	DIZ-HfH



### Beschreibung:

Solitaire besteht aus 33 Steinen. Der mittlere Stein wird zu Beginn entfernt. Danach darf man immer einen Stein entfernen, wenn man ihn mit einem anderen Stein überspringen kann und dabei in ein freies Feld gelangt.

### Ziel:

Das Ziel ist es, am Schluss möglichst wenige Steine übrig zu haben.

### Konkrete Förderung:

- Handlungsplanung
- Strategisches Denken
- Feinmotorik
- Räumliches Vorstellungsvermögen

<b>Name</b>	<b>QUORIDOR</b>
Alter	Ab 8 Jahren
Spieler	2-4
Verlag	Gigamic
Art	Brettspiel
Zeitaufwand	10-20 min.
Autor	Mirko Marchesi
Bezugsort	DIZ-HfH



### Beschreibung:

Das Spielfeld besteht aus 9 x 9 Feldern. Zu Beginn besitzt jeder Spieler Wände. 20 Stück werden gerecht zwischen den Spielern aufgeteilt. Es wird reihum gespielt, dabei darf der Spielstein (sofern der Weg nicht blockiert ist) in alle vier Himmelsrichtungen bewegt werden. Der Spieler kann an Stelle eines Zuges seiner Spielfigur auch eine zwei Felder lange Wand setzen und so den Weg der Gegner blockieren oder sich einen Korridor offenhalten. Dabei ist zu beachten, dass nach jedem Zug alle Parteien noch die Möglichkeit haben müssen, ihre Zielseite zu erreichen.

### Ziel:

Das Ziel besteht darin, mit seiner eigenen Figur die gegenüberliegende Seite des Spielbrettes als Erster zu erreichen

### Konkrete Förderung:

- Strategische Denken
- Planvolles Handeln
- Räumliche Vorstellung

<b>Name</b>	<b>Die Panzerknacker</b>
Alter	Ab 8 Jahren
Spieler	2–5
Verlag	IQ-Spiele
Art	Rätselspiel
Zeitaufwand	ca. 10 min.
Autor	Dirscherl Wolfgang
Bezugsort	DIZ-HfH



### Beschreibung:

Es liegen 18 Beutekarten in der Tischmitte. Diese gilt es zu erbeuten. Um die Beutekarten herum liegen 18 Panzerknacker-Karten, auf denen jeweils ein Rätsel abgebildet ist, das zur Beute führt. Es wird mit allen vier Würfeln gleichzeitig gewürfelt. Das Ergebnis zeigt zunächst an, welche Panzerknacker-Karte in dieser Runde gilt - d.h. welches der 18 Rätsel gelöst werden muss. Hat man die richtige Karte entdeckt, muss man wiederum das Würfelergebnis hinzuziehen, um das Rätsel zu lösen und die richtige Beute schnappen zu können. Es wird gleichzeitig gespielt und nur der Schnellste kann die Beute an sich reißen.

### Ziel:

Sieger ist, wer als Erster vier Beutestücke ergattern konnte.

### Konkrete Förderung:

- Logisches Denken
- Planen und handeln
- Kombinatorik
- Konzentration
- Reaktion

Name	Digit
Alter	Ab 8
Spieler	2-4
Verlag	Piatnik
Art	Lege-/Kartenspiel
Zeitaufwand	20-30 min.
Autor	Kodys Gerhard
Bezugsort	DIZ-HfH



### Beschreibung:

In einer einfacheren Variante werden mit Hölzchen, die auf den Spielkarten dargestellten Figuren gelegt. Eine kompliziertere Variante sieht vor, dass die Spieler reihum durch Umlegen eines einzigen Stäbchens eine Figur (bzw. eine gespiegelte/gedrehte Variante) legen, die sie selbst in den Karten haben. Die entsprechende Karte darf abgelegt werden, wenn dies gelingt. Andernfalls muss der Spieler eine Karte vom Stapel ziehen.

Auf den vorhandenen 55 Karten sind alle zusammenhängenden Figuren dargestellt, die sich aus fünf Stäbchen legen lassen.

### Ziel:

Das Ziel ist es, alle seine Aufgabenkarten mit den Stäbchen gelegt zu haben und somit die Aufgabenkarten ablegen können. Wer das zuerst schafft, hat gewonnen.

### Konkrete Förderung:

- Räumliches Vorstellungsvermögen
- Strategisches Denken
- Feinmotorik
- Formerkennung und Formwiedergabe



<b>Name</b>	<b>Pylos</b>
Alter	Ab 8 Jahren
Spieler	2
Verlag	Gigamic
Art	Brettspiel
Zeitaufwand	individuell
Autor	David G. Royoffe
Bezugsort	DIZ-HfH



### Beschreibung:

Jeder Spieler hat 15 Kugeln seiner Farbe. Abwechselnd setzen nun die Spieler ihre Kugeln auf das Spielfeld. Liegen vier eigene Kugeln in einem Quadrat, darf der Spieler zwei eigene Kugeln wieder von der Spielfläche nehmen. Sind es jedoch vier Kugeln verschiedener Farben, kann darauf entweder eine weitere Kugel aus dem Vorrat neben dem Spiel gelegt werden oder eine von einer der darunter liegenden Ebenen. So kämpft man sich Ebene um Ebene immer einen Stock höher, bis schlussendlich nur ein Spieler ausreichend viele Kugeln hat, um die Pyramide abzuschliessen.

### Ziel:

Wer es schafft seine Kugel an die Spitze zu setzen, gewinnt.

### Konkrete Förderung:

- Strategisches Denken
- Taktik
- Konzentration
- Räumliche Vorstellung

<b>Name</b>	<b>Gyges</b>
Alter	Ab 8 Jahren
Spieler	2
Verlag	Gigamic
Art	Brettspiel
Zeitaufwand	individuell
Autor	Claude Leroy
Bezugsort	DIZ-HfH



### Beschreibung:

Bewegt werden darf sich durch die Türen und leeren Felder des Labyrinths, aber nicht zweimal durch die gleichen. Die Zugweite bestimmen die Ringe der Figuren. Ein Zug darf nicht wiederholt werden. Trifft man am Zugende auf eine andere Figur, kann man von ihr abprallen gemäss ihrer Ringzahl oder man stellt sie woanders hin. Es gibt keine eigenen Spielfiguren. Gespielt wird mit den Figuren, die einem am nächsten stehen.

### Ziel:

Gewonnen hat, wer zuerst mit einer Spielfigur auf einem Anfangsfeld des Gegners gelangt.

### Konkrete Förderung:

- Räumliches Vorstellungsvermögen
- Strategisches Denken
- Konzentration

<b>Name</b>	<b>Chocolate fix</b>
Alter	Ab 8 Jahren
Spieler	1
Verlag	Think Fun
Art	Logikspiel
Zeitaufwand	individuell
Autor	Mark Engelberg
Bezugsort	DIZ-HfH



### Beschreibung:

Es gibt 40 Spielkarten und verschiedene Pralinen. Die Spielkarten zeigen wie die Pralinen angeordnet sind. Zu Beginn ist das noch ganz einfach, mit steigendem Schwierigkeitsgrad werden die Hinweise, die verraten, an welche Stelle die Praline muss, aber immer undurchsichtiger. Auf der Vorderseite eines jeden Aufgabenblattes befindet sich das Rätsel, auf der Rückseite die Lösung.

### Ziel:

Ziel ist es, die Erdbeer-, Vanille- und Schokopralinen, die jeweils rund, eckig oder dreieckig sind, richtig in die Pralinschachtel einzusortieren.

### Konkrete Förderung:

- Handlungsplanung
- Konzentration
- Visuelle Wahrnehmung: Figur-Grund Wahrnehmung, Wahrnehmung der Raumlage, Wahrnehmungskonstanz, räumliche Wahrnehmung
- Frustrationstoleranz
- Strategisches Denken

<b>Name</b>	<b>Durchblick</b>
Alter	Ab 8 Jahren
Spieler	2-4
Verlag	Hutter Trade
Art	Karten Kombinationsspiel
Zeitaufwand	individuell
Autor	Dominique Bodin
Bezugsort	DIZ-HfH



### Beschreibung:

Eine Aufgaben-Karte liegt in der Tischmitte. Alle Spieler versuchen nun gleichzeitig und möglichst schnell ihre vier durchsichtigen Karten so deckungsgleich übereinander zu legen, dass die Vorlage auf dem Tisch genau nachgebildet ist. Wer dies am schnellsten schafft, darf sich die Aufgabenkarte nehmen. Das Spiel gewinnt, wer als Erster neun Karten erhalten hat.

### Ziel:

Das Ziel ist das, als Erster neun Karten zu erhalten, damit man das Spiel gewinnt.

### Konkrete Förderung:

- Taktisches Denken
- Konzentration
- Reaktion
- Visuelle Wahrnehmung

<b>Name</b>	<b>Abalone Quattro</b>
Alter	Ab 8 Jahren
Spieler	2-4
Verlag	Schmidt Spiele
Art	Strategiespiel
Zeitaufwand	20 min.
Autor	Michale Lalet, Laurent Lévi
Bezugsort	Ludothek Baar



### Beschreibung:

Es wird abwechselnd gespielt und wer an der Reihe ist, darf nur eine Aktion ausführen. Dies kann eine Bewegung oder ein „Sumito“ (Verschieben gegnerischer Figuren) sein.

Mit der Bewegung ist das Verschieben eigener Kugeln um genau eine Mulde gemeint. Die Kugeln können in eine der sechs Richtungen bewegt werden und dabei eine, zwei oder drei Kugeln umfassen. Dies ist nur möglich, wenn die angrenzende Mulde frei ist und bei zwei oder drei Kugeln hat die Bewegung als Gruppe in gleicher Richtung zu erfolgen.

Bei einem Sumito muss sich der Spieler in der zahlenmässigen Überlegenheit befinden und die Bewegung ist dabei nur in gerader Linie möglich. Zudem muss hinter den verschobenen Kugeln ein freies Feld oder der Spielbrettrand sein.

### Ziel:

Die Spieler versuchen mit ihren Kugeln sechs Kugeln des Gegners heraus zu schieben.

### Konkrete Förderung:

- Strategisches Denken
- Handlungsplanung

<b>Name</b>	<b>Cappuccino</b>
Alter	Ab 8 Jahren
Spieler	2-4
Verlag	Pegasus Spiele
Art	Strategiespiel
Zeitaufwand	10-20 min.
Autor	Charles Chevallier
Bezugsort	Ludothek Baar



### Beschreibung:

Die Becher werden alle auf den Kopf, Boden oben, bunt durcheinander in die Tischmitte gestellt. Der grösste Kaffeetrinker beginnt. Man soll mit seinen Bechern Türmchen bauen. Man darf pro Zug 1 x springen, und das nur auf einen Becher in unmittelbarer Nähe zum springenden. Und nur auf einen Becherstapel der kleiner bis höchstens gleichgross ist.

- belege so viele Hüte wie du kannst, um den grössten Turm zu bauen
- nur benachbarte Türme können aufeinander springen
- nur gleich hohe Türme oder gleichfarbige Türme können aufeinander springen
- dir gehört der Turm, wenn dein Hut der oberste Hut ist

### Ziel:

Wer nun den höchsten Turm besitzt, gewinnt das Spiel. Notfalls darf natürlich auch gezählt werden.

### Konkrete Förderung:

- Handlungsplanung
- Logisches Denken
- Feinmotorik

<b>Name</b>	<b>Hoppers</b>
Alter	Ab 8 Jahren
Spieler	1
Verlag	Think Fun
Art	Denkspiel
Zeitaufwand	individuell
Bezugsort	Ludothek Baar



### Beschreibung:

Auf dem Seerosenteich von Hoppers findet ein Springwettbewerb statt. Zwölf mutige Frösche nehmen die Herausforderung an, doch Freddie der rote Frosch ist klarer Favorit. Wie müssen sich die Frösche überspringen, dass Freddie als letzter auf dem Teich bleibt? Helfen Sie Ihm „König der Seerosen“ zu werden!

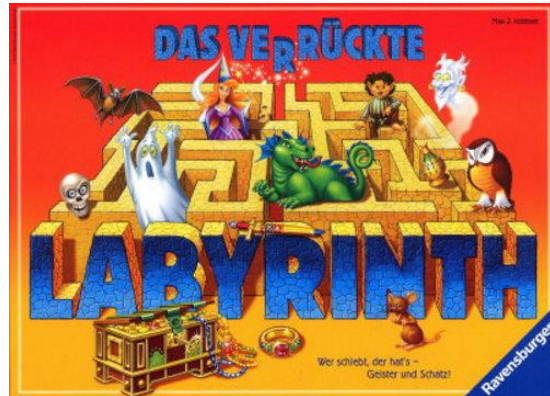
### Ziel:

Sie müssen dafür sorgen, dass der rote Frosch zum Schluss allein auf der Spielfläche steht.

### Konkrete Förderung:

- Strategisches Denken
- Handlungsplanung

<b>Name</b>	<b>Das verrückte Labyrinth</b>
Alter	Ab 8 Jahren
Spieler	2-4
Verlag	Ravensburger
Art	Brettspiel
Zeitaufwand	10-40 min.
Autor	Max Kobber
Bezugsort	Ludothek Hochdorf



### Beschreibung:

Ausser dem quadratischen Spielplan, auf dem sich bereits 16 feste quadratische Labyrinthteile befinden, gibt es noch 34 lose Plättchen, die beweglichen Teile des Labyrinthes (33 auf dem Spielplan und eins zum Schieben). Es gibt vier Spielfiguren und 24 Suchkarten. Auf dem Spielplan befinden sich Gänge, Mauern, Monster und Schätze. Der Schatz auf der Suchkarte soll durch Schieben der Mauern erreicht werden.

### Ziel:

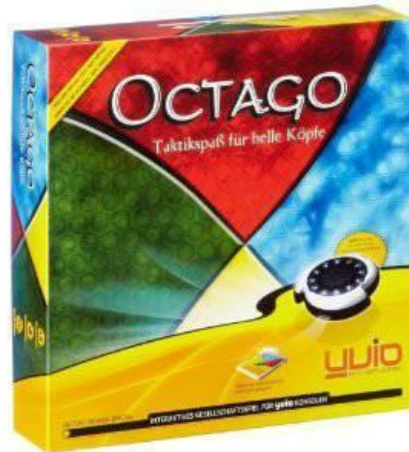
Ziel des Spieles ist es, als Erster eine bestimmte Anzahl Schätze erreicht zu haben.

### Konkrete Förderung:

- Strategisches Denken
- Räumliches Denken
- Konzentration



<b>Name</b>	<b>Otaco</b>
Alter	Ab 8 Jahren
Spieler	1-4
Verlag	Dresden: PublicSolution
Art	Strategiespiel
Zeitaufwand	20 min.
Autor	Reiner Knizia
Bezugsort	Ludothek Baar



### Beschreibung:

Der Spielplan besitzt vier verschiedene Sektoren, in gelb, grün, blau und rot. Weiteres befinden sich die Felder: Stern, Quadrat, Kreis und Dreieck in diesen Sektoren.

Es geht darum Farben und Formen zu sammeln und diese zu Punkten zu machen.

Dazu sollte man sich merken, wie lange ein Sektor bzw. auch ein Feld nicht mehr betreten wurde, weil je länger ein Feld nicht betreten wurde, desto höher ist die Ausbeute. Ausserdem erhält man noch mehr Punkte, wenn die gleiche Form oder Farbe schon länger nicht betreten wurde.

Die Konsole hat einen Würfel als Zufallselement eingebaut, der die Werte eins bis drei anzeigen kann. So viele Felder kann man mit seinem Spielstein ziehen. Wenn man nicht die genaue Schrittzahl ziehen möchte, erhält man dementsprechend Punkteabzug, je nachdem wie weit man entfernt ist.

### Ziel:

Durch cleveres Ziehen versuchen die Spieler viele Punkte zu erzielen. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

### Konkrete Förderung:

- Merkfähigkeit
- Visuelle Wahrnehmung
- Taktisches Denken
- Handlungsplanung

<b>Name</b>	<b>Abalone</b>
Alter	Ab 8 Jahren
Spieler	2
Verlag	Abalone Games
Art	Brettspiel
Zeitaufwand	30-45 min.
Autor	Michel Lalet, Laurent Lévi
Bezugsort	Ludothek Hochdorf



### Beschreibung:

Abalone wird auf einem sechseckigen Spielfeld mit 61 Lücken gespielt. Am Rand werden jeweils 14 weiße und schwarze Kugeln aufgestellt. Durch taktisch kluges Verschieben von einer, zwei oder drei eigenen Kugeln muss versucht werden, die gegnerischen Kugeln vom Spielfeld zu verdrängen.

### Ziel:

Ziel des Spieles ist es möglichst viele gegnerische Kugeln über den Spielfeldrand zu schieben. Diese Kugeln sind dann aus dem Spiel. Wer zuerst sechs gegnerische Kugeln hinausgedrängt hat, hat gewonnen.

### Konkrete Förderung:

- Taktisches Denken
- Räumliche Wahrnehmung
- Handlungsplanung
- Konzentration

<b>Name</b>	<b>Dame</b>
Alter	Ab 8 Jahren
Spieler	2
Verlag	Philos
Art	Brettspiel
Zeitaufwand	individuell
Bezugsort	Ludothek Hochdorf



### Beschreibung:

Dame wird auf einem quadratischen Brett mit abwechselnd hellen und dunklen Feldern gespielt. Als Spielfiguren dienen runde, flache Spielsteine, schwarze für den einen und weiße für den anderen Spieler. Gespielt wird nur auf den dunklen Feldern. Die Steine ziehen ein Feld in diagonaler Richtung, aber nur vorwärts. Gegnerische Steine müssen übersprungen und dadurch geschlagen werden, sofern das direkt angrenzende dahinter liegende Feld frei ist. Wenn das Zielfeld eines Sprungs auf ein Feld führt, von dem aus ein weiterer Stein übersprungen werden kann, so wird der Sprung fortgesetzt. Alle übersprungenen Steine werden vom Brett genommen. Erreicht ein Spielstein die gegnerische Grundlinie, wird er zur Dame befördert. Dies wird kenntlich gemacht, indem ein zweiter Stein obenauf gesetzt wird. Eine Dame darf beliebig weit vorwärts oder rückwärts ziehen und springen.

### Ziel:

Ziel des Spieles ist es, dem Gegner alle Zugmöglichkeiten zu nehmen, also alle gegnerischen Steine zu schlagen oder zu blockieren.

### Konkrete Förderung:

- Strategisches Denken
- Handlungsplanung
- Konzentration

<b>Name</b>	<b>Schach</b>
Alter	Ab 8 Jahren
Spieler	2
Verlag	Philos
Art	Brettspiel
Zeitaufwand	individuell
Bezugsort	Ludothek Hochdorf



### Beschreibung:

Beim Spiel Schach bewegen zwei Spieler abwechselnd ihre Spielsteine auf einem Spielbrett. Auf dem Schachbrett befinden sich zu Beginn einer Partie insgesamt 32 Schachfiguren, 16 weisse und 16 schwarze. Zu Beginn hat jede Spielfigur ihren Platz. Die Schachfiguren dürfen, abhängig von ihrem Typ, nur nach bestimmten Regeln gezogen werden. Weiss beginnt und es besteht Zugpflicht. Auf einem Feld darf immer nur ein Stein der eigenen Farbe stehen. Wenn jedoch auf dem Zielfeld eine gegnerische Figur steht, so wird diese vom Spielbrett genommen.

### Ziel:

Es gewinnt der Spieler, der den gegnerischen König schachmatt setzt. Dies ist erreicht, wenn der gegnerische König durch einen eigenen Stein bedroht wird und der Gegner die Bedrohung nicht im nächsten Zug abwehren kann und somit keinen regulären Zug mehr zur Verfügung hat.

### Konkrete Förderung:

- Strategisches Denken
- Konzentration
- Vorausschauendes Denken, Handlungsplanung
- Räumliches Denken

<b>Name</b>	<b>THINK TWICE</b>
Alter	Ab 8 Jahren
Spieler	1
Verlag	Philos
Art	Brettspiel
Zeitaufwand	individuell
Autor	Bertran Steinsky
Bezugsort	DIZ-HfH



### Beschreibung:

Dieses Legepuzzle besteht aus 42 Teilen und 25 Karten mit Aufgaben, die es zu lösen gilt. Die Lösung ist auf der Rückseite jeder Karte abgebildet. Je mehr Teile verwendet werden, desto schwieriger ist es, die Lösung zu finden.

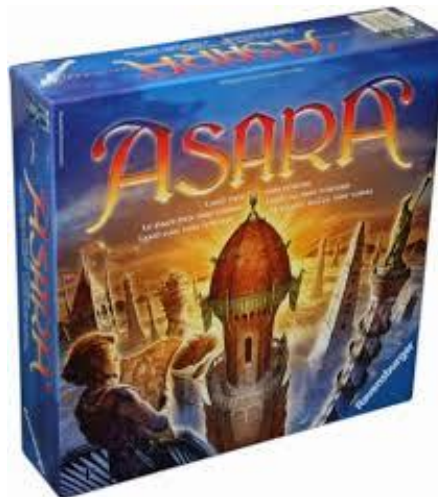
### Ziel:

Ziel ist es, die vorgegebenen Teile so anzulegen, dass jeweils die roten und die schwarzen Linien miteinander verbunden sind.

### Konkrete Förderung:

- Räumliches Denken
- Logisches Denken

<b>Name</b>	<b>Asara</b>
Alter	Ab 9 Jahren
Spieler	2-4
Verlag	Ravensburger
Art	Brettspiel
Zeitaufwand	bis 60 min.
Autor	Michael Kiesling, Wolfgang Kramer
Bezugsort	Ludothek Hochdorf



### Beschreibung:

Das Spiel verläuft über vier, als Jahre bezeichnete, Runden mit jeweils mehreren Zügen pro Mitspieler. Vor jeder Runde werden Turmbauteile ausgelegt und jeder Spieler erhält sieben Einkäufer. In jedem Zug legt der Spieler einen oder mehrere Einkäufer ab und führt anschliessend die entsprechende Aktion aus. Anschliessend ist sein Nachbar im Uhrzeigersinn an der Reihe. Einkäufer können verschiedene Aktionen ausführen. Dabei bestimmt in jeder Runde der erste Spieler, der eine Aktion ausführt, welche Kartenfarbe künftig für diese Aktion vorgeschrieben ist. Zentral sind der Einkauf von Turmbauteilen und das Bauen von Türmen, weitere Optionen sind der Tausch eines Einkäufers gegen Geld oder der Tausch eines Einkäufers gegen Turmteile. Am Ende jeder Runde erfolgt eine Zwischenwertung und alle auf dem Spielplan liegenden Turmteile und Einkäufer werden abgeräumt. Punkte gibt es für jeden bis dahin gebauten Turm und für alle goldenen Verzierungs-elemente.

### Ziel:

Gewonnen hat, wer am Schluss am meisten Punkte erzielt hat.

### Konkrete Förderung:

- Strategisches Denken
- Handlungsplanung
- Ausdauer

<b>Name</b>	<b>Cluedo</b>
Alter	Ab 9 Jahren
Spieler	3-6
Verlag	Parker, Hasbro
Art	Deduktivspiel
Zeitaufwand	45-60 min.
Autor	Anthony Ernest & Elva Pratt
Bezugsort	Ludothek Hochdorf



### Beschreibung:

Auf dem Spielplan ist der Grundriss eines Hauses mit neun Räumen und dem Flur dargestellt. In diesem Haus ist jemand ermordet worden und alle Mitspieler übernehmen im Verlaufe des Spiels die Rolle eines Detektivs. Am Anfang wird von jedem Kartenstapel der Verdächtigen, Mordwerkzeuge und Mordzimmer jeweils eine Karte verdeckt gezogen. Diese gilt es im Laufe des Spiels zu ermitteln. Alle übrigen Karten werden an die Mitspieler verteilt. Diese können nun durch geschickte kombinierte Verdächtigungen, die sie immer den anderen Mitspielern vortragen, erfahren, welche Karte diese besitzen. Dadurch muss jeder auf den korrekten Mörder, die Tatwaffe und den Tatort Rückschlüsse ziehen. Wer zuerst diese drei Fragen richtig beantworten kann, hat gewonnen. Wer allerdings eine falsche Anklage erhebt, scheidet aus. Es existieren mit sechs Verdächtigen, sechs Tatwaffen und neun Räumen insgesamt 324 verschiedene Lösungskombinationen.

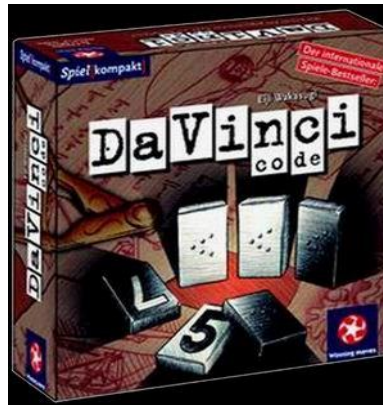
### Ziel:

Gewonnen hat, wer als erstes den Mörder, die Tatwaffe und den Tatort herausgefunden hat.

### Konkrete Förderung:

- Deduktives, logisches Denken
- Kombinationsvermögen
- Merkfähigkeit, Aufmerksamkeit

<b>Name</b>	<b>Davinci code</b>
Alter	Ab 10 Jahren
Spieler	2-4
Verlag	Winning Moves
Art	Deduktionsspiel
Zeitaufwand	15 min.
Autor	Eiji Wakasugi
Bezugsort	DIZ-HfH



### Beschreibung:

Jeder Spieler hat seinen persönlichen, aus vier Zahlen bestehenden Code. Die Mitspieler müssen herausfinden, aus welchen Zahlen er besteht. Man weiss: die Zahlen sind schwarz oder weiss und aufsteigend angeordnet. Zum Glück gibt es ständig neue zusätzliche Informationen, die logische Schlüsse ermöglichen. Wer die Zahlencodes der Mitspieler schneller herausfindet, als diese den eigenen, gewinnt.

### Ziel:

Das Ziel ist es, den Code am schnellsten zu knacken.

### Konkrete Förderung:

- Konzentration
- Zahlenverständnis



<b>Name</b>	<b>Confusion</b>
Alter	Ab 10 Jahren
Spieler	2-5
Verlag	Ravensburger
Art	Karten-Würfel Reaktionsspiel
Zeitaufwand	15 min.
Autor	Holger Martin
Bezugsort	DIZ-HfH



### Beschreibung:

Farbwürfel zeigt auf jeder Seite grossflächig eine der drei Farben rot, gelb oder blau. Auf einigen Seiten ist zusätzlich noch ein Kreis gezeichnet. In der Grundversion dient er nur der Verwirrung. Der Wortwürfel zeigt ebenfalls grossflächig die drei Spielfarben, auf jeder Würfelseite steht aber zusätzlich noch die Spielfarbe als ausgeschriebenes Wort. So steht zum Beispiel auf der einen gelben Seite das Wort "rot", auf der anderen gelben Seite das Wort "blau". Die Hintergrundfarben auf diesem Würfel haben für das Basisspiel keine Bedeutung, sie dienen ebenfalls nur zur Verwirrung. Entscheidend bei diesem Würfel sind also nur die geschriebenen Worte. Auf dem dritten Würfel, dem Aktionswürfel, sind Symbole abgebildet. Auch auf diesem Würfel sollen die Hintergrundfarben für Verwirrung sorgen, entscheidend sind hier nur die Symbole.

### Ziel:

Ziel des Spieles ist, als erster Spieler neun Siegpunkte zu erzielen.

### Konkrete Förderung:

- Reaktion
- Konzentration
- Kommunikation
- Strategisches Denken

<b>Name</b>	<b>Take it easy</b>
Alter	Ab 10 Jahren
Spieler	1-6
Verlag	Ravensburger
Art	Legespiel
Zeitaufwand	ca. 45 min.
Autor	Peter Burley
Bezugsort	DIZ-HfH



### Beschreibung:

Platziere deine Steine auf dem Brett, einen nach dem anderen. Um Punkte zu erhalten, versuche fortlaufende Farbreihen von der gleichen Farbe vom einen zum anderen Rand zu bilden. Aber ein falscher Stein und die ganze Reihe ist kaputt.

Einer der Spieler legt seine Spielsteine verdeckt vor sich und zieht nacheinander 19 Steine. Nach jedem Zug teilt er den gezogenen Stein den anderen Mitspielern mit, diese nehmen ihn von ihrem Stapel und positionieren ihn auf ihrem Spielbrett. Nach dem nächsten gezogenen Stein dürfen die vorher abgelegten nicht mehr verändert werden. Wenn bei einer Belegung des Brettes alle Steine in einer senkrechten oder diagonalen Reihe die gleiche Zahl tragen, erhält der Spieler dafür die Summe dieser Zahlen gutgeschrieben.

### Ziel:

Das Ziel des Spiels besteht darin, die gezogenen Spielsteine so auf dem Brett zu positionieren, dass insgesamt eine möglichst hohe Punktzahl erreicht wird. Nach Angaben des Entwicklers ist die maximal erreichbare Punktzahl 307.

### Konkrete Förderung:

- Strategisches Denken
- Konzentration
- Tastsinn