

Max Lernkarten-Sammlungen: Logik, Denken, Konzentrieren

Inhalt eines Sets:

- Stabile Übungskarten A4 mit 32 Seiten Übungen, mit Selbstkontrolle bei jeder Aufgabe mit dem Max-Gerät
- insgesamt 300 bis 400 Aufgaben in jedem Set
- Übersichts- und Förderplan mit Übungshinweisen
- Lernpass für Schüler, in Aufbewahrungsmappe

Max-Lerngerät

Das Lerngerät zum Bearbeiten der Max-Lernkartensets.

Bestell-Nr. 5000

(16,72) **19,90**

Weiteres Max-Zubehörmaterial finden Sie auf der Seite 10.

Gerät + Lernkarten

Preis-Tipp



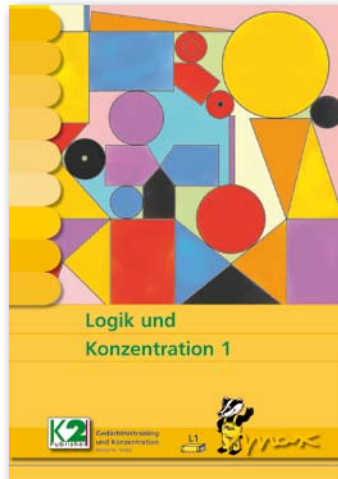
Max-Paket

Logik und Konzentration

Lernkartenset Konzentration 1,
Gedächtnistraining, 1 Max-Lerngerät.

Best. Nr. 500 6099

56,90 **45,50**



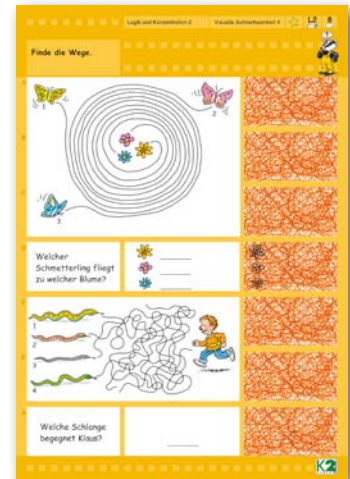
Logik und Konzentration 1

DYS **VS**

Aufgaben zur Logik und Schulung der Konzentration für den Anfang. Vielfältige Übungen wie spiegelverkehrt schreiben, Gegensätze finden, ein Wort mit zwei Bedeutungen, Unterschiede erkennen, Farben und Formen erkennen und vergleichen und Aufgaben zur Zahlenlogik lassen die Kinder wertvolle Inhalte zusammen mit dem Max-Gerät spielerisch üben.

Best. Nr. 500 60

(17,29) **18,50**



Logik und Konzentration 2

DYS **VS**

Aufgaben wie spiegelverkehrt lesen, rechts – links unterscheiden, Himmelsrichtungen benennen, Buchstaben-Zahlenkombinationen entschlüsseln, Formen und Muster erkennen, Wörter bilden, Wortanfänge und Wortendungen finden, Begriffe nach Mustern ordnen und Übungen zur Raumlage, räumlichen Vorstellung und zum Formverständnis.

Best. Nr. 500 61

(17,29) **18,50**

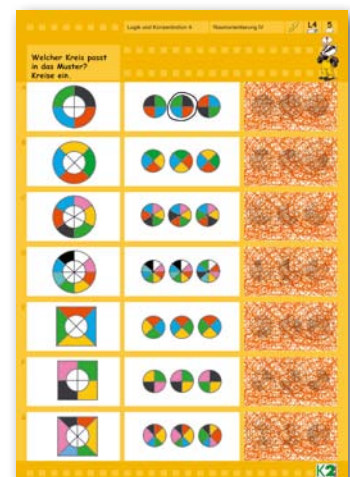


Logik und Konzentration 3

Die Übungen zur Koordination der Gehirnhälften, Serialität und Schulung der visuellen Aufmerksamkeit in diesem Set bilden wichtige Grundlagen für die Konzentration. Die Schulung der Konzentration und Logik wird vertieft durch Aufgaben wie Reihen ergänzen, Entschlüsseln von Zahlencodes, Merkmale kombinieren, paradoxe Zeichnungen und Übungen zur Sprachlogik.

Best. Nr. 500 62

(17,29) **18,50**



Logik und Konzentration 4

BF

Übungen zur Raumorientierung, Serialität, visuellen Aufmerksamkeit und Koordination der Gehirnhälften, deren Schulung ein wichtiges Kriterium für die gute Konzentration ist. Weiter sind Übungen zum abstrakten und flexiblen Denken, zur Sprachlogik und zum Erkennen bestimmter Zahlenkombinationen enthalten.

Best. Nr. 500 63

(17,29) **18,50**



Gedächtnistraining

DYS

Das Gedächtnis und das Erinnerungsvermögen auf verschiedenste Art und in jedem Alter vielseitig schulen. Mit Übungen zur Koordination der Gehirnhälften, Einprägen von Mustern, Farben, Formen, Wörtern, Zahlen und bildlich dargestellten Gegenständen, Fehlersuchbildern und Aufgaben, die das Erinnern an Details erfordern, halten die Schüler ihr Gedächtnis in Schwung.

Best. Nr. 500 64

(17,29) **18,50**

Gerät + Lernkarten



Max-Paket Knacknüsse für Fortgeschrittene zum Vorteilspreis

Lernkartenset Knacknüsse für Fortgeschrittene, Lernkartenset Logik und Konzentration 4, 1 Max-Lerngerät.

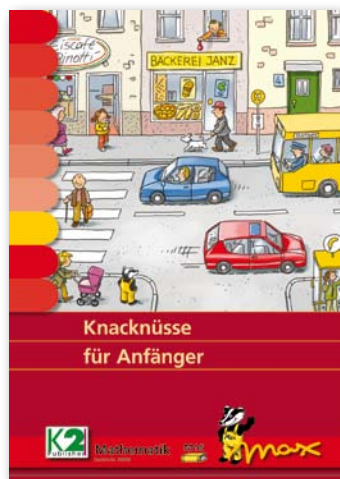
Best. Nr. 500 1999

Sie sparen 20% zum Normalpreis!

Preis-Tipp



56,90 nur **45,50**

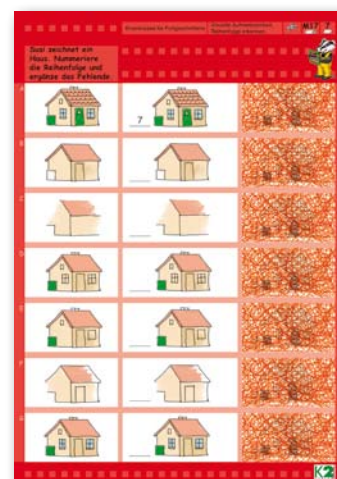


Knacknüsse für Anfänger

Rätsel und Knebelien zur visuellen Wahrnehmung, zur Schulung der geometrischen Grundkompetenz, zu den 4 Grundrechnungsarten mit Schwerpunkt Addition und Subtraktion. Zahlenrätsel, magische Dreiecke, Zahlenschlangen, Suchbilder, Aufgaben mit Würfeln und Streichhölzern motivieren die Kinder, wichtige Inhalte zusammen mit dem Max Gerät spielerisch zu üben.

Best. Nr. 500 18

(17,29) **18,50**



Knacknüsse für Fortgeschrittene

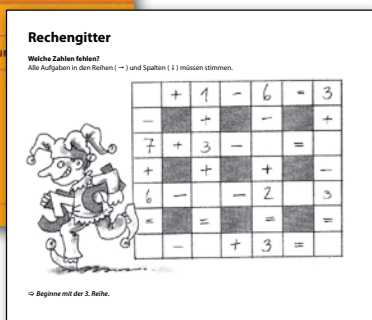
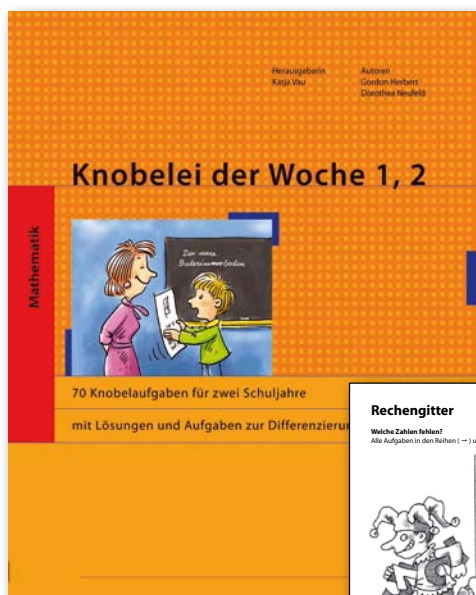
BF

Neben Sudokus, Geheimschriften und Streichholzrätseln finden Sie in diesem Lernkartenset Textknebelien, Wörterrätsel, Aufgaben zum Kombinieren, zur visuellen Vorstellung im zwei- und dreidimensionalen Raum. Vielfältige Aufgabentypen schulen die verschiedensten Lösungsstrategien!

Best. Nr. 500 19

(17,29) **18,50**

Jede Woche eine kreative Knobelei!



Knobeleyen der Woche 1, 2

Ab 1. Schuljahr

160 Seiten A4, davon 70 Kopiervorlagen (eine Aufgabe ist oft mehrmals auf einer A4-Seite abgedruckt, das spart Kopierkosten) und 70 Lösungs- und Hinweisseiten.

Bestell-Nr. 4940

(27,85) **29,80**

Auch als Download-Produkt im Internet-Shop erhältlich:

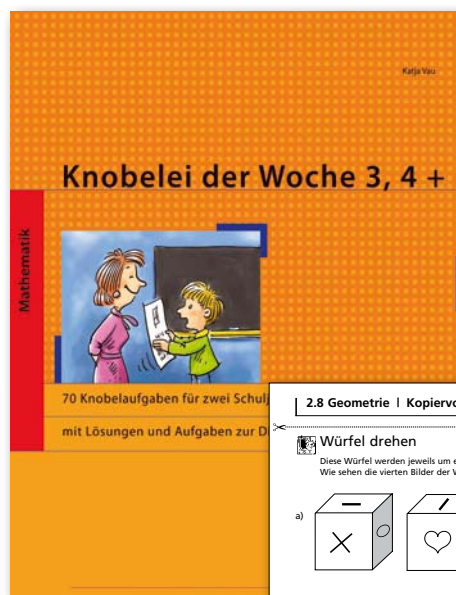
Bestell-Nr. 4940 00 (20,08) **23,90**



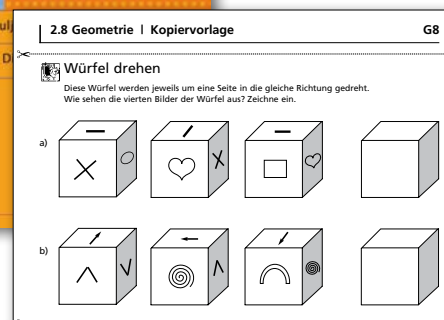
Material, um während zwei Schuljahren wöchentlich eine Knobelaufgabe aus den Bereichen Wahrnehmung, Arithmetik, Geometrie, Logik oder Sachrechnen zu bearbeiten.

- Die Schüler lernen Gedankengänge umzusetzen, Überlegungen schrittweise weiter zu entwickeln und verschiedene Lösungswege zu verstehen.
- Sie erwerben Strategien, um Probleme eigenständig zu lösen und immer wieder genaue Fragen zu stellen.
- Damit Sie bereits vor dem Einsatz der Aufgaben sehen können, auf welche Ideen die Schüler beim Lösen der Aufgaben kommen können, haben wir zu jeder Aufgabe interessante Kinderlösungen abgedruckt.
- Zu jeder Aufgabe erhalten Sie weitere Tipps, wie Sie auch schwächere Schüler dazu bringen können, die Knobelaufgaben erfolgreich zu bearbeiten, ohne den Lösungsweg vorwegzunehmen.
- Zusätzliche Varianten bieten die Möglichkeit, zu differenzieren.

Musterseiten im e-Shop:
www.k2-verlag.de



K2-Bestseller



Knobeleyen der Woche 3, 4

Ab 3. Schuljahr

160 Seiten A4, davon 70 Kopiervorlagen (eine Aufgabe ist oft mehrmals auf einer A4-Seite abgedruckt, das spart Kopierkosten) und 70 Lösungs- und Hinweisseiten.

Bestell-Nr. 4950

(27,85) **29,80**

Auch als Download-Produkt im Internet-Shop erhältlich:

Bestell-Nr. 4950 00 (20,08) **23,90**



Aus dem Inhalt:

Arithmetik:

Summengleichheit, Streichholzaufgaben, Strukturen aufdecken, geschicktes Subtrahieren, Buchstabenrätsel, Zusammenhänge erkennen, Eigenschaften in Beziehung setzen, Summe aller Zahlen im Hunderterfeld, Zahlen anordnen, mathematischen Widerspruch aufdecken.

Geometrie:

Parkettierungsaufgaben, Verdoppeln: arithmetisch-geometrisch, räumliches Vorstellungsvermögen, Fläche geschickt aufteilen, Flächen an dreidimensionalen Gebilden, Würfel drehen, Körperflächen, Wasser im Würfel.

Logik:

Fortsetzung finden, Strichmuster, Wiederholung, die fehlende Zahl, Kreis, Dreieck, Quadrat, Zahlen und Muster, Verhältnis, Gegensätze, Mittelteil finden, Unterschiede beachten.

Sachaufgaben:

Kombinatorik, Relationsaufgaben, Gleichungssystem mit Unbekannten, direkte und indirekte Dreisätze, Anordnungen, Grenzwertaufgaben, Aufgaben mit dynamischer Problemstellung, Wahrscheinlichkeitsrechnung, Rechnen mit Brüchen, Verteilung finden, relevante Informationen finden, Schnittmengen, Besonderheiten des Kalenders.



Quarto classic

Quarto! bietet unbegrenzte Spielsituationen bei einer Spielregel, die man innerhalb von einer Minute versteht. Ziel des Spiels ist, eine Reihe aus vier Spielsteinen zu bilden, die eine Gemeinsamkeit aufweisen. Die Schwierigkeit ist, dass man die Spielsteine von Mitspielern zugeteilt bekommt. Das spannende Deduktionsspiel Quarto! wurde wegen seines originellen Konzepts weltweit prämiert und gilt als eines der besten Strategiespiele der letzten 30 Jahre. Für 2 Spieler, ab 6 Jahren.

Für Bestell-Nr. 864 00 (25,13) 29,90



Quixo classic

Ein einfaches, aber keineswegs simples Strategiespiel, dessen Spielregel man innerhalb von 30 Sekunden verstanden hat. Ziel des Spiels ist es, durch ein raffiniertes Schiebeprinzip eine Reihe aus 5 Klötzchen seines Zeichens zu bilden. Es gibt wenige Strategiespiele, die man mit 2 oder 4 Spielern (2 Spieler pro Mannschaft) spielen kann. Ab 6 Jahren.

Bestell-Nr. 864 01 (25,13) 29,90



Quoridor classic

Das Muss unter den Strategiespielen mit einer unglaublich einfachen Spielregel: Ziel ist es, als erster die gegenüberliegende Linie zu erreichen und dabei die Barrikaden zu umgehen, die der Gegenspieler errichtet. Ein lustiges Strategiespiel für 2 oder 4 Spieler, bei dem man voraus denken muss. Ab 6 Jahren.

Bestell-Nr. 864 05 (25,13) 29,90



Quads classic

Die leicht verständliche Spielregel bietet ungeahnte Strategiemöglichkeiten. Ziel des Spiels ist es, seinem Mitspieler unmöglich zu machen, ein Puzzleteil zu platzieren. Ein Spiel mit unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen, das auch alleine gespielt werden kann. Für 1 bis 2 Spieler, ab 6 Jahren.

Bestell-Nr. 864 04 (25,13) 29,90



Cover your Tracks

Heimlich schleichen Sie sich über das verbotene Grundstück, um eine Abkürzung zu nehmen. Oh Schreck! Man kann Ihre Fußspuren verfolgen! Wer schafft es, mit den Steinen die Spuren zu verdecken und die restlichen Steine unauffällig wieder hinzulegen? 20 Spielkarten mit Lösungen auf der Rückseite. 1 Spieler, ab 8 Jahren.

Bestell-Nr. 809 40 (12,61) 15,00



Zoologic

In jeder Aufgabe müssen Hund, Katze und Maus, Knochen, Fisch und Käse an die richtige Stelle gelegt werden. Aber nicht jeder verträgt sich mit jedem. Also gilt es, Chaos zu verhindern. Kein Tier darf neben seinem Rivalen oder seinem Lieblingsfutter liegen! Was ganz einfach beginnt, wird im Laufe des Spiels immer kniffliger. 60 Aufgaben, Lösungshinweise und Lösungen, 17 tierische Spielsteine! Für 1 Spieler, ab 6 Jahren.

Bestell-Nr. 805 21 (16,76) 19,95



JamboKenya Tierkinder-Spiel

9 wunderschöne handgeschnitzte Tiere aus Kenia suchen ihren Platz in der Savanne, einem Spielbrett 32 x 32 cm, aus edlem Buchenholz. Der Zauber Afrikas, eingefangen in einem wunderschönen Buch; eine einzigartige Kombination von Handzeichnungen, Lexikon und interessanter Aufgabensammlung.

Inhalt: 3 Elefanten (rot, hellbraun, schwarz, ca. 10 x 7 cm), 3 Giraffen (gefleckt, hellbraun, schwarz, ca. 12,5 x 4,5cm), 3 Zebras (gestreift, hellbraun, schwarz, ca. 9 x 5 cm) Spielbrett 32 x 32 cm und Vorlagenbuch.

Bestell-Nr. 881 20

(82,35) 98,00



TIC TAC CHEC

Der neueste, schnellste und einfachste Weg, Schach zu erlernen. TIC TAC CHEC bietet die Möglichkeit, die grundlegenden Elemente des Schachs innerhalb von Minuten zu erlernen. Dieses spannende Spiel kombiniert die Strategien von Schach und Tic Tac Toe. Genau durch diesen Mix wird Schach, das allgemein als langwieriges Spiel bekannt ist, zu einem rasanten Spiel, das schnelles Nachdenken und rasche Spielzüge fordert. Ziel des Spieles ist, die vier Figuren (Springer, Turm, Läufer und Bauer) in eine Reihe zu bekommen, bevor es der Gegner schafft. Für 2 Spieler, ab 6 Jahren.

Inhalt: Spielbrett, 8 Spielfiguren, Anleitung.

Bestell-Nr. 809 47

(12,94) **15,40**

Hive

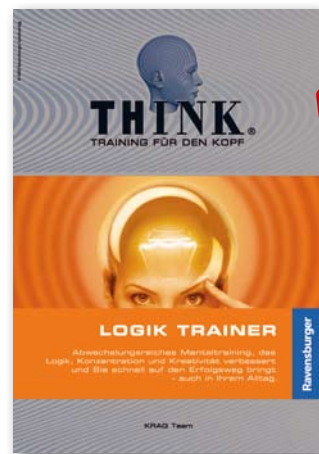
Leicht zu lernen, einfach zu spielen, aber mit großer Spieltiefe und hohen Konzentrationsanforderungen. Jedes Spiel ist anders, denn die großen Spielsteine kommen ganz ohne Spielplan aus. Auf den Steinen sind Insekten zu sehen, die alle eine andere Zugmöglichkeit haben. Das Ziel ist einfach: Die gegnerische Bienenkönigin muss gefangen genommen werden, indem sie mit eigenen und fremden Spielfiguren umschlossen wird. Dabei sollte die eigene Königin aber nicht in Gefahr geraten!

Bestell-Nr. 805 16

(17,56) **20,90**



Für 2 Spieler, ab 9 Jahren.



Think Logik Trainer

BF

Abwechslungsreiches Mentaltraining, das Logik, Konzentration und Kreativität verbessert. Durch das Lösen und Beraten der Aufgabenstellungen wird das Verständnis für komplexe Fragen erhöht.

Inhalt: 256 Aufgabenkarten (Logik-, Sprach-, Zahlen- und Anschauungsaufgaben), 8 Merkkarten, 4 Abfragekarten, 16 Tippkarten, 40 Chips, 4 Figuren, 1 Sanduhr, 1 Anleitung. Für 1 bis 4 Spieler.

Bestell-Nr. 804 77

(29,37) **34,95**

Unikato

Größe, Form, Farbe und Hintergrund: Vier Merkmale, aber nur ein Unterschied ist beim Anlegen erlaubt. Unikato - das spannende Legespiel schult das Erkennen von Unterschieden und Übereinstimmungen. Wer schafft es als Erster, seine zehn Plättchen anzulegen? Für 2 bis 4 Spieler, ab 8 Jahren.

Bestell-Nr. 805 17

(12,56) **14,95**

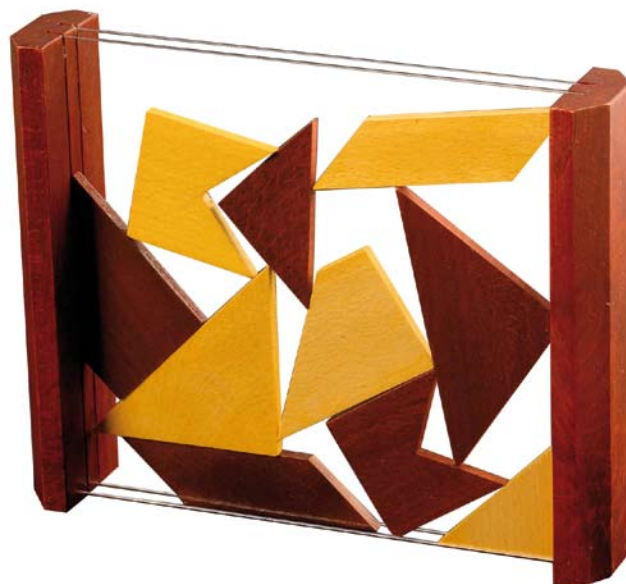


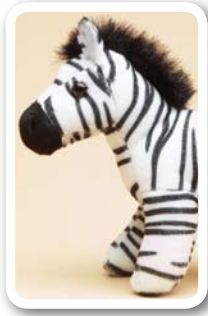
Batik

Dieses verblüffend einfache Spiel ist mit seinen kurzen Spielrunden für alle Altersgruppen geeignet. Das auf den ersten Blick einfache Konzept ist in Wirklichkeit sehr tiefgehend. Die 2 Spieler lassen die Spielteile abwechselnd geschickt in die durchsichtige Spielplatte fallen. Kein Spielteil darf oben überstehen. Gleichzeitig sollen sie so platziert sein, dass der Gegenspieler seine Spielteile nicht mehr unterbringen kann. Für 2 Spieler, ab 6 Jahren.

Bestell-Nr. 864 03

(25,13) **29,90**





Pocketkarten Vorn und hinten

VS

Die vordere Hälfte eines Objektes ist auf der linken, die hintere Hälfte auf der rechten Karte. Es gilt, beide Teile zusammen zu finden. **Inhalt:** je 36 Taschen-Bildkarten (12 x 8 cm).

Bestell-Nr. 791 08

(12,62) **13,50**



Magnetspielbox Hexalino

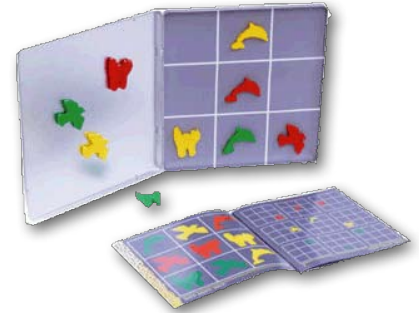
Kombination und Logik

Der richtige Dreh und die richtige Farbe führen aus dem Ring. Wer sein Farbstäbchen geschickt über die Farbwege führt und als erster den letzten äußeren Ring verlässt - gewinnt.

Bestell-Nr. 881 07



(18,91) **22,50**



Magnetspielbox Jump Well

9 Tiere suchen „ihren“ Platz. Zu diesem Lernspiel gehören: 1 interessantes Vorlagenheft und 9 liebevoll gestaltete Holzfiguren. Ganz leichte, aber echt anspruchsvolle Vorlagen.

Bestell-Nr. 881 03

(18,91) **22,50**



NEU

Think Kids Logik-Rätsel

Wer clever kombiniert, findet die Lösung! Diese spannenden Denksportaufgaben lassen einen nicht mehr los: Rätseln, knabbeln, kombinieren? und immer schneller die richtige Lösung finden. Der geniale Rätselspaß mit 60 spannenden Aufgaben in zwei Schwierigkeitsstufen. **Inhalt:** 30 Logikkarten, 1 Kartenhalter, 1 Folie, 1 abwischbarer Stift, 1 Kartenhalter. Für 1 Spieler, ab 8 Jahren.

Bestell-Nr. 804 73

(5,00) **5,95**



NEU

Think Kids Memo-Krimi

Detektive aufgepasst - hier wird es richtig spannend! Vier Stapel mit unglaublichen Geschichten liegen auf dem geheimnisvollen Dachboden. Wer sie sich gut merkt und so kreativ und verrückt wie möglich weitererzählt, gewinnt das Spiel.

Inhalt: 1 Spielplan, 112 Wortkärtchen, 1 Augenzwürfel, 40 Gewinnchips, 1 Spielfigur. Für 2 bis 4 Spieler, ab 8 Jahren.

Bestell-Nr. 804 74

(5,00) **5,95**



NEU

Calculario

ab 5 Jahren

Calculario wird mit zwei Würfeln gespielt und die Punktezahl addiert. Entsprechend der gewürfelten Punkte werden Zahlenkärtchen aufgedeckt. Der Spieler, der dies richtig hat, erhält einen Chip und wer als erstes drei Chips erspielt hat, gewinnt! Für zwei bis vier Mitspieler. **Inhalt:** 1 Holzbox 23 x 17 x 5,5 cm mit Deckel, 2 Würfel mit Punkten je 1-6, 30 Holzkärtchen mit Zahlen und Punkten, 12 Holzchips.

Bestell-Nr. 860 47

(20,97) **24,95**



NEU

Magna Cube

Acht Holzteile in verschiedenen Formen ergeben zusammen einen Würfel. Das wäre ja einfach, wären nicht noch zusätzlich kleine Magnete in diese Teile eingelassen, die sich durch verschiedene Polung entweder anziehen oder abstoßen. Am Schluss soll sich daraus ein quadratischer Würfel ergeben, der durch die Anziehungskraft der Magnete stabilisiert ist. Für 1 Spieler, ab 8 Jahren.

Bestell-Nr. 805 29

(25,17) **29,95**

Lernspiele für die Begabtenförderung

Spielmöglichkeiten in 4 Schwierigkeitsstufen!



NEU



Rush Hour - das geniale Stauspiel

BF

Rush Hour – Hauptverkehrszeiten im Straßenverkehr – das pure Chaos. Der Spieler steckt im Verkehrsstau zusammen mit 4 LKWs und 11 anderen Autos. Kann er sein Fahrzeug so durch die Rush Hour manövrieren, dass er den Weg zur Ausfahrt findet? Löst er die Verkehrsprobleme und lotst er sein Auto aus dem Verkehrsstau? **Inhalt:** 40 Spielkarten mit Spielmöglichkeiten in 4 Schwierigkeitsstufen mit Lösungen auf den Rückseiten, 16 farbige Fahrzeuge, Aufbewahrungsbeutel und Spielrahmen. 1 Spieler, ab 8 Jahren.

Bestell-Nr. 809 43

(13,36) **15,90**



NEU

Serpentiles

BF

Die Spieler sind aufgefordert, die vorgegebenen Spielsteine so zu kombinieren, dass ein in sich geschlossener Pfad entsteht. Auf dem Weg vom Anfänger zum Experten haben die Aufgaben immer mehr Windungen und Drehungen. **Inhalt:** 40 Aufgaben inkl. Lösungen, 19 Spielsteine, Kartenhalter und Aufbewahrungsbeutel. 1 Spieler, ab 8 Jahren.

Bestell-Nr. 809 38

(12,56) **14.95**

Crazy Campers

BF

Willkommen zu Crazy Campers! Ein Camp aufzubauen war noch nie eine solche Herausforderung! Einige Besucher befinden sich schon im Camp. Gelingt es, die anderen Camper so unterzubringen, dass kein Platz mehr frei ist? Keine Angst, wer nicht weiterkommt findet Tipps auf der Rückseite der Aufgabenkarte.

Inhalt: Spielrahmen, 11 Puzzleteile, 36 Aufgaben mit Lösungen und Aufbewahrungsbeutel. 1 Spieler, ab 8 Jahren.

Bestell-Nr. 809 48



NEU

(16,05) **19,10**

Hot Spot

BF

Denk- und Logikspiel, bei dem es darum geht, die Spielfigur durch richtiges Überspringen der anderen Spielfiguren auf den HotSpot (Ziel) zu bekommen. **Inhalt:** 40 Spielkarten in 4 Schwierigkeitsstufen mit Lösungen, Aufbewahrungsschublade für Spielfiguren und Spielkarten. 1 Spieler, ab 8 Jahren.

Bestell-Nr. 809 39



NEU

(12,56) **14.95**

Pete's Pike – Der Berg ruft!

BF

Ansprechend gestaltetes Strategiespiel, bei dem die Spieler auf die Mithilfe ihrer Bergsteiger-Kameraden angewiesen sind. **Inhalt:** 40 Spielkarten in 4 Schwierigkeitsstufen mit Lösungen, Aufbewahrungsschublade für Spielfiguren und Spielkarten. 1 Spieler, ab 8 Jahren.

Bestell-Nr. 809 35



NEU

(12,56) **14.95**

Hoppers

BF

Auf dem Seerosenteich findet ein Springwettbewerb statt. 12 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? Kleines, tragbares Spiel mit spannendem Knobelspaß.

Inhalt: Spielrahmen mit 15 fröhlichen Frosch-Spielfiguren, 40 Spielkarten in 4 Schwierigkeitsstufen mit Lösungen. Schublade zum Aufbewahren der Spielkarten und Froschfiguren. 1 Spieler, ab 8 Jahren.

Bestell-Nr. 809 34



NEU

(11,01) **13,10**



Trio Vision

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. 1 - 6 Spieler, ab 7 Jahren.
Bestell-Nr. 805 18 (12,56) **14,95**



Maxi Perlenreihen

DYS VS

Die 180 extra großen Perlen in 6 verschiedenen Farben und Formen ermöglichen ein spannendes Auffädeln von Perlenreihen. Die 12 Kunststoff-Vorlagekarten 8 x 30 cm sind aufgeteilt in 1 Serie von 6 und 2 Serien von 3 Karten in jeweils verschiedenen Schwierigkeitsgraden. Zusätzlich enthält die Holzkiste (34 x 20 x 7,5cm) einen Perlenständer für das „Senkrechtfädeln“ und 5 Meter Fädelschnur.

Bestell-Nr. 633 02 (54,20) **64,50**

Fussina Fädelspiel

FF

44 schöne, große Holzkugeln, die auf vier mitgelieferte Kordeln gefädelt werden können. Das Besondere sind 2 unterschiedlich große Fädellöcher. Kugeldurchmesser 45 mm, jeweils 11 Kugeln in blau, rot, gelb und grün, 4 Kordelschnüre, ca. 55 cm lang, verpackt im praktischen, stabilen Klappkarton.

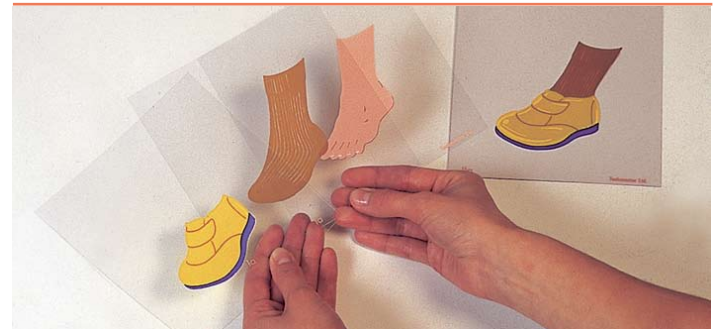
Bestell-Nr. 616 64 (37,65) **44,80**



Animalogic

16 Tiere stehen auf dem Spielfeld und sollen über den vor ihnen liegenden Fluss gezogen werden. Bewegt werden dürfen nur die Tiere in der vordersten Reihe. Das dadurch gezogene Tier muss entweder die gleiche Farbe wie sein Vorgänger haben oder zur gleichen Tierart gehören. Wer schafft es, dass am Schluss alle Tiere in der richtigen Reihenfolge auf dem Tisch stehen? Ab 7 Jahren.

Bestell-Nr. 805 22 (16,76) **19,95**



3D! Transparente Bildfolgen

Logisches Denken, genaues Beobachten, Zeit- und Raumorientierung

Mit den 3D! Bildfolgen lassen sich Ablauffolgen auf ganz neue Art entdecken. Durch das passgenaue Übereinanderlegen der durchsichtigen Karten erleben die Kinder die einzelnen Schritte einleuchtend und wirklichkeitsnah. Themen: Tägliche Routine, Essen, Freizeit und Schule, Leben und Umwelt.

Inhalt: 4 Serien mit je 24 transparenten Karten (15 x 15 cm), in Aufbewahrungsschachteln, mit Anleitung.

Bestell-Nr. 580 40 (79,41) **94,50**



NEU

Logische Würfel - Legespiel

Wenn räumliches Sehen, logisches Denken sowie das genaue Lesen einer Anleitung trainiert werden soll, ist dieses Spiel genau richtig. Auf 9 großen Würfeln befinden sich farbige Punkte. In einem Ringbuch finden Sie 24 Anleitungen. Mit Hinweisen wie links, rechts, oben oder unten wird beschrieben, wo ein bestimmter Farbpunkt zu platzieren ist. Wer genau liest und die Anweisung richtig umsetzt, findet das richtige Farbmuster. Im Ringbuch sind alle Lösungen abgebildet. Die Selbstkontrolle danach fällt leicht.

Inhalt: 9 Farbwürfel, 1 Einlegerahmen aus Holz mit Schiebedeckel aus Kunstglas, 1 Ringbuch mit Aufgaben, Anweisungen und Lösungen.

Bestell-Nr. 627 16 (41,85) **49,80**



Colorcards – Kombinieren

Inhalt pro Box: 48 große Fotokarten A5, in Aufbewahrungsbox

Eins passt nicht dazu

Verschiedene Gegenstände auf einer Karte gehören zur selben Kategorie – bis auf ein Objekt. Welches?

Bestell-Nr. 790 04 (40,19) **43,00**

Was ist falsch?

Jedes Bild zeigt was verkehrt ist, z.B. das Fernsehgerät steht auf dem Kopf oder der Schirm wird als Golfschläger benutzt.

Bestell-Nr. 790 09 (40,19) **43,00**

Was ist drin?

Ein Karte zeigt einen Aufbewahrungsort oder eine Verpackung und auf der zweiten Karte ist jeweils die Sammlung der darin befindlichen Gegenstände (z.B. eine Schultasche, ein Picknick-Korb)

Bestell-Nr. 790 12 (40,19) **43,00**



Ursache und Wirkung

Kurzsequenzen zeigen Ursachen und Auswirkungen auf.

Einige Wirkungen sind voraussehbar, andere passieren per Zufall. Einige sind willkommen, andere eher unangenehm oder sogar gefährlich. Innerhalb jeder Bildergruppe folgen auf einfache Sequenzen eher komplexe.

Inhalt: 48 Karten 15 x 15 cm, Box.

Bestell-Nr. 790 16 (40,19) **43,00**



ColorCards Woran denken sie?

Denkschulung etwas anders?

Eine spezielle Art, Geschichten zu erzählen. Die Schüler versuchen herauszufinden, an was die Leute auf den Bildern denken, dann wird die Sprechblase gefüllt. Von der mitgelieferten CD-ROM können alle Bilder als Arbeitsblätter ausgedruckt werden.

Inhalt: 30 Bildtafeln A4, CD-ROM, in Box.

Bestell-Nr. 793 02 (58,83) **62,95**

Square by Square

BF

Die Spieler müssen versuchen, Gegenstände, Figuren oder Muster zu legen! Hervorragend geeignet für jüngere Spieler zur Förderung des räumlichen Denkens.

Inhalt: 60 Puzzlevarianten mit Lösung auf der Kartenrückseite, 14 Puzzleteile, Spielrahmen mit Plastikabdeckung und Schublade zur Aufbewahrung der Karten. 1 Spieler, ab 8 Jahren.

Bestell-Nr. 809 36 (9,92) **11,80**

Weitere Fotokarten finden Sie auf den Seiten 105 bis 112!



Voraussetzungen für optimales Lernen

Inklusive Interview mit Prof. Gerald Hüther, Hirnforscher

Ausgehend von der Funktionsweise des menschlichen Gehirns erfahren Sie in diesem Ratgeber, wie Sie Ihr geistiges Handwerkszeug sinnvoll einsetzen können, und Sie werden dabei feststellen, dass Lernen eine lustbetonte Tätigkeit sein kann. Denn Emotionen spielen beim Lernen eine wichtige Rolle. Im Interview mit Prof. Hüther zeigt er wesentliche Aspekte des Lernens auf, die über die Aneignung von kognitivem Wissen hinausgehen. Paperback A5, 110 Seiten, illustriert



Bestell-Nr. 900 21 (18,60) **19,90**

Lerntypen und Lernstrategien

Inklusive Interview mit Sigrid Prommer, Motopädagogin

In diesem praxisnahen Ratgeber lernen Sie unterschiedliche Wahrnehmungs- und Lerntypen kennen sowie Ihren eigenen Wahrnehmungsstil und den Ihrer Kinder mit Tests und Beobachtungen herauszufinden, denn Lernen ohne eine gute Wahrnehmung ist nicht möglich. Welche Zusammenhänge zwischen Wahrnehmung und Lernen bestehen und wie diese Erkenntnisse genutzt werden können, wird im Interview mit der Motopädagogin Sigrid Prommer behandelt. Paperback A5, 127 Seiten, illustriert



Bestell-Nr. 900 22 (18,60) **19,90**

Konzentration, Gedächtnis und Intelligenz

Inklusive Interview mit Walter Bitschnau, Schulpsychologe

Dieser Ratgeber gibt Ihnen Hilfestellungen, wie Sie natürliche Ressourcen nutzen können, um Konzentration und Lernen zu optimieren. Mit einfachen Übungen lernen Sie, Phasen der Konzentration und Entspannung richtig zu gestalten und so dem Alltagsstress entgegenzuwirken. Im Interview beantwortet der Schulpsychologe Dr. Walter Bitschnau aktuelle Fragen von Lehrern und Eltern zur Konzentration, Konzentrationsschwierigkeiten und den Umgang mit den Begabungen von Kindern. Paperback A5, 138 Seiten illustriert



Bestell-Nr. 900 23 (18,60) **19,90**

Tip Over

Kisten kippen mit Köpfchen!

Nur durch das Umkippen der Kisten kommt der Spieler vom hohen Turm unbeschadet herunter und erreicht die rote Kiste ohne schmerzhaft zu fallen.

Inhalt: 40 Spielkarten in 4 Schwierigkeitsstufen mit Lösungen, Aufbewahrungsbeutel für Spielfiguren und Spielkarten. 1 Spieler, ab 8 Jahren.

Bestell-Nr. 809 44



(14,12) **16,80**

Clever Castle



Der König und die Königin von Clever Castle veranstalten eine Party! Sie haben Freunde aus weit entfernten Königreichen eingeladen. Einer nach dem Anderen erreicht den Hof, während alle noch in den Vorbereitungen stecken. Um den Gästen zu helfen ihren Platz zu finden, haben der König und die Königin Notizen mit Hinweisen hinterlassen. Wer kann mit Hilfe der Hinweise herausfinden, welcher Gast welches Zimmer bekommt? 1

Spieler, ab 5 bis 7 Jahren.

Bestell-Nr. 809 32

(17,31) **20,60**

Chocolate Fix

Der Besitzer des Süßwarenladens an der Straßenecke ist in den Urlaub gefahren und hat den Spieler als seine Aushilfe eingestellt. Es liegt nun an ihm den Laden am Laufen zu halten und herauszufinden, wie man die vorhandenen Pralinenbestellungen vorbereitet, ehe der Besitzer zurückkommt. 1 Spieler, ab 8 Jahren.

Bestell-Nr. 809 31

(13,61) **16,20**



LoGeo

Logisches Denken, Kombinieren, Sortieren

Die Aufgabenkarten mit logischen Spielen verlangen vom Schüler Aufmerksamkeit und fördern das Denkvermögen. **Inhalt:** Holz-Spielplatte (20 x 15cm), 9 Holzplättchen aufgeteilt in 3 Formen und 3 Farben, Aufgabenbuch mit 40 Aufgaben, Anleitung

Bestell-Nr. 840 16

(40,34) **48,00**



Lonpos 505 Pyramid

Das Denkspiel besteht aus Einzelteilen in verschiedenen Farben. Bei den 2D Aufgaben soll der Spieler alle Spielsteine auf der vorgegebenen Fläche platzieren. Doch das Ganze ist schwerer, als es zu Anfang scheint. Durch die verschiedenen Formen ist es nicht so einfach, alle Spielsteine hinein zu setzen. Bei den 3D Aufgaben wird die Herausforderung noch größer. LONPOS wurde für das Gehirntaining konzipiert und produziert. Die Leistungsstärke und Kreativität des Gehirns soll hiermit verbessert werden. 1 Spieler, ab 6 Jahren.

Bestell-Nr. 809 42



(15,55) **18,50**



36 Cube

FF

Setze jeweils einen Turm jeder Farbe in jede Reihe und Spalte. Die Türme müssen später zusammengesetzt die Form eines Würfels ergeben. Der 36 Cube fördert: Strategisches und logisches Denken, Durchhaltevermögen, Geduld, Aufmerksamkeit, Konzentration und Problemlösefähigkeit.

Bestell-Nr. 809 30

(19,29) **22,95**



Ausführliche Informationen
im K2 e-Shop:
www.k2-verlag.de



Treasure Quest – Entkomme mit dem Schatz!

Versuche deinen Schatz in Sicherheit zu bringen! Platziere zunächst die Spielsteine, Richtungspfeile sowie den Schatz und schon kannst du loslegen. Aber Vorsicht, nicht dass der Schatz in einer Sackgasse landet.

Inhalt: 40 Spielkarten, Spielfigur, Spielsteine und Aufbewahrungsbeutel. 1 Spieler, ab 8 Jahren.

Bestell-Nr. 809 41

(13,40) **15,95**



FF

Katamino

Katamino ist ein intelligentes, extrem ausbaufähiges Puzzle, das nie langweilig wird. Ein Spiel, das logisches Denken und Beobachtungsvermögen fördert. Ziel des Spiels: Auf dem Spielbrett harmonische Figuren zu erstellen, die Pentas genannt werden. Dies wird erreicht, indem man eine bestimmte Anzahl von Pentaminos aneinanderlegt. 1 oder 2 Spieler, ab 3 Jahren.

Bestell-Nr. 864 02

(25,13) **29,90**

Was ist das?

Kombinieren, genau beobachten, beschreiben

24 große Karten zeigen die normale Ansicht eines Gegenstandes, 48 kleinere Karten zeigen jeweils 2 unkonventionelle Ansichten desselben Gegenstandes, Teilansichten und Ansichten aus einem ungewöhnlichen Blickwinkel.

Bestell-Nr. 790 13

(40,19) **43,00**





Safari Suchen & Finden

Löwe, Zebra, Elefant - euch versteck ich elegant!

Bei diesem abenteuerlichen Legepuzzle geht es darum, einige Tiere zu verstecken und andere auftauchen zu lassen - je nach Aufgabenstellung. Gar nicht so einfach, die Puzzleteile so anzuordnen, dass bestimmte Abbildungen nicht verdeckt werden! Es gibt Hunderte von Möglichkeiten, aber immer nur eine richtige Lösung. Eine knifflige Herausforderung! 1 Spieler, ab 7 Jahren.

Bestell-Nr. 802 38 (16,64) **19,80**

Bestell-Nr. 802 39, Ergänzungsset (8,24) **9,80**



Schloss Logikus

Für Burgfräulein und Schlossherren!

Turm für Turm, Stein auf Stein - die Burg wird bald fertig sein! Die Herausforderung besteht darin, die Bausteine und Türme so miteinander zu kombinieren, dass eine der Burgen aus dem Beiheft entsteht. SCHLOSS LOGIKUS bietet einfache Knobeleyen für Anfänger ebenso wie knifflige Aufgaben für erfahrene Architekten. Das Spiel trainiert das logische Denkvermögen und die räumliche Vorstellungskraft. 1 Spieler, ab 3 bis 7 Jahren.

Bestell-Nr. 802 36 (20,92) **24,90**



Airport

Wer führt die Flugzeuge sicher ans Ziel?

Als Fluglotse musst du die Position aller Flugzeuge kontrollieren - auf der Startbahn und in der Luft! Steuere jedes Flugzeug auf einer sicheren Route, indem du die durchsichtigen Puzzleteile auf der Aufgabenkarte anordnest. Die Piloten sind auf dich angewiesen: Bist du bereit? Vier spannende Missionen und 48 Aufgaben in verschiedenen Schwierigkeitsstufen. 1 Spieler, ab 8 Jahren.

Bestell-Nr. 802 46 (16,64) **19,80**



Think Denk-Krimi

Spannender Krimi-Spaß, der Konzentration, Gedächtnis und Kreativität trainiert.

Ein Fall für mehr mentale Fitness.

Inhalt: 128 Hinweiskarten, 36 Ereigniskarten, 1 beidseitig bedruckter Plan, 6 Figuren, 6 Karrieresteine, 1 Würfel, 1 Anleitung. Für 1 bis 6 Spieler.

Bestell-Nr. 804 76 (29,37) **34,95**



SET!

Die ultimative Herausforderung!

Sie müssen aus 81 Karten je drei unter einen Hut bekommen. Alle Karten sind unterschiedlich. Alle Mitspieler spielen gleichzeitig. Jeder versucht so schnell wie möglich ein Set zu entdecken. Augen auf und Nerven behalten! Es gewinnt, wer die meisten Karten gesammelt hat. Für 2 bis 8 Spieler, ab 10 Jahren.

Bestell-Nr. 804 66 (8,36) **9,95**



Ristorante Pronto Pronto

Wer bringt die Bestellung an den richtigen Tisch? Blitzschnelles Spiel zur Denkschulung.

Wer bringt die Bestellung an den richtigen Tisch? Förderschwerpunkte: auditive und visuelle Merkfähigkeit, Reaktionsvermögen, Sinnverständnis, Handlungsplanung.

Inhalt: 36 Spielkarten. 1 bis 4 Spieler, ab 6 Jahren.

Bestell-Nr. 808 24 (7,48) **8,90**



Ausführliche Informationen
im K2 e-Shop:
www.k2-verlag.de



NEU



Katz & Maus

BF

Fängt die Katze die Maus? Frisst die Maus den Käse? Und findet der Hund den Knochen?
Wer hilft den Tieren, den richtigen Weg durch das Labyrinth zu finden? 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! Mit 48 Aufgaben und Hunderten von Legemöglichkeiten fesselt dieser Rätselspaß. 4 unterschiedliche Schwierigkeitsniveaus. 1 Spieler, ab 5 Jahren.



Bestell-Nr. 802 41 (16,64) **19,80**

NEU



Prinz & Drache

BF

Erreicht der Zauberer das Schloss? Kann der Prinz die Prinzessin retten?
Findet der Drache das Einhorn?

Komm mit ins Märchenland! 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! Es ist gar nicht so einfach, die richtige



Lösung zu finden, zumal auch die Wegabschnitte auf dem Spielfeldrand mit einbezogen werden müssen. Mit 48 Aufgaben und Hunderten von Legemöglichkeiten. 4 unterschiedliche Schwierigkeitsniveaus. 1 Spieler, ab 5 Jahren.

Bestell-Nr. 802 42 (16,64) **19,80**

NEU



Metroville

BF

Zug um Zug näher ans Ziel

Auf geht's zu acht spannenden Städten! Überall gibt es knifflige Aufgaben rund um das U-Bahn-Netz zu lösen. Kannst du die Metro in der richtigen Reihenfolge zu den gewünschten Haltestellen führen? Wirst du die Weichen richtig stellen? Und wie viele Aufgaben schaffst du ohne Entgleisung? METROVILLE ist eine Herausforderung. Die Aufgaben befinden sich in der praktischen Aufbewahrungsbox, und die Gleise rasten im Spielbrett ein. So kann nichts verloren gehen. Bahn frei! 1 Spieler, ab 8 Jahren.



Bestell-Nr. 802 47 (16,64) **19,80**

NEU



Am Nordpol

BF

Wer bringt Fische und Eisbären in Sicherheit?

Die sechs durchsichtigen Puzzleteile müssen so angeordnet werden, dass die Tiere sich im passenden Lebensraum befinden. Doch Vorsicht: Kein Tier darf auf einem Menschen liegen! 48 Aufgaben in verschiedenen Schwierigkeitsstufen. Eine knifflige Herausforderung! 4 unterschiedliche Schwierigkeitsniveaus. 1 Spieler, ab 5 Jahren.



Bestell-Nr. 802 43 (16,64) **19,80**

Bestell-Nr. 802 44, Ergänzungsset (8,24) **9,80**



Symbotrio

Pfiffiges Lernspiel für Kindergarten, Schule und Therapie.

Du bist ein Meisterdieb und hast es auf die wertvollsten Juwelen abgesehen. Diese lagern hinter dicken Panzertüren, und nur durch die richtige Tresor-Kombination kommst Du an sie ran. Kannst Du den Code knacken? Aber Vorsicht: Andere Diebe wollen Dir die Beute streitig machen! Und lass Dich nicht erwischen... Ein pfiffiges Gedächtnisspiel um Formen, Farben und Größen. Förderschwerpunkte: Vergleichendes Schauen, Formenerkennung, Farben- und Größenkonstanz, visuelle Wahrnehmung, Merkfähigkeit, Schulung des logisch-abstrakten Denkens. **Inhalt:** 1 Spielplan auf Schachtelrückseite, 50 Spielkarten, 12 Holzquadrate, 12 Klebeetiketten. 2 bis 6 Spieler, ab 6 Jahren.

Bestell-Nr. 808 26

(12,56) **14,95**



Natur memory

Fast zu schade, all die hübschen Fotokärtchen verdeckt hinzulegen. Denn Blumen, Bäume, Früchte und vielerlei Tiere zeigen die ganze Vielfalt und Farbenpracht der Natur. Aber das gehört nun mal zu memory®: Erst müssen sich alle Bilder verstecken, um als Pärchen nach und nach aufgespürt zu werden. Und auf dem beiliegenden Poster können Sie genau sehen, was auf jedem Kärtchen abgebildet ist. **Inhalt:** 72 Karten (36 Paare), 1 Poster mit Abbildungen sämtlicher Karten + Bezeichnung. **Bestell-Nr. 804 67** (10,88) **12,95**



Think Paternoster

Temporeicher Merkspaß, der Konzentration und Gedächtnis trainiert. Hier geht's mental höher hinaus.

Inhalt: 54 Bildkarten, 9 Paternosterkarten, 18 Tempochips, 1 Holzfigur, 1 Würfel, 1 Anleitung.

Bestell-Nr. 804 71

(10,88) **12,95**



Pärchen finden

Für 1 bis 4 Spieler

Die Bilder werden verdeckt aufgelegt. Jeder darf zwei aufdecken. Wer findet die Pärchen?

Bestell-Nr. 806 93

(6,64) **7,90**

Agent Doppelnull

Top Secret! Ein fesselndes Agentenduell

Das spannende Spiel für kluge Kombiniere: Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Top-Agenten. Mit Köpfchen und etwas Glück versucht jeder der beiden Kontrahenten, möglichst schnell die Doppelnull-Agenten des Mitspielers zu entlarven.

Inhalt: 10 blaue Doppelnull-Agenten, 10 gelbe Doppelnull-Agenten, 20 Standfüße (+ 1 Ersatz), 20 Karten. 2 Spieler, ab 7 Jahren. **Bestell-Nr. 808 33** (12,56) **14,95**



Schollenhüpfen

Eisbären im Jagdfieber

Unter den Eisschollen im Polarmeer tummeln sich die dicksten Fische. Das wissen auch die Eisbären und gehen auf die Jagd. Natürlich versucht jeder Eisbär, die meisten Fische zu fangen und springt eifrig von Scholle zu Scholle.

Doch Wind und Wellen verschieben die Eisschollen immer wieder. Auch die Gefräßigkeit der anderen Bären reduziert die Anzahl der Fische zusehends. Und manchmal mischt sich auch noch ein Eskimo in das Jagdgeschehen ein oder eine freche Robbe klaut einen schon gefangenen Fisch. Wer es in dieser eisigen Umgebung als erster schafft, seinen Hunger mit zehn Fischen zu stillen, ist der Bärenkönig im Polarmeer. Für 2 - 4 Spieler. Ab 5 Jahren.

Bestell-Nr. 800 04

(33,57) **39,95**

