

SPIELMittel

DAS JOURNAL FÜR ELTERN

- Anzeige -

*Weihnachtszeit ist
Märklin Zeit!*

märklin
START UP



Spielzeugneuheiten
Brettspiele
Kinderausstattung

Multimedia
Geschenkideen
Freizeitspaß

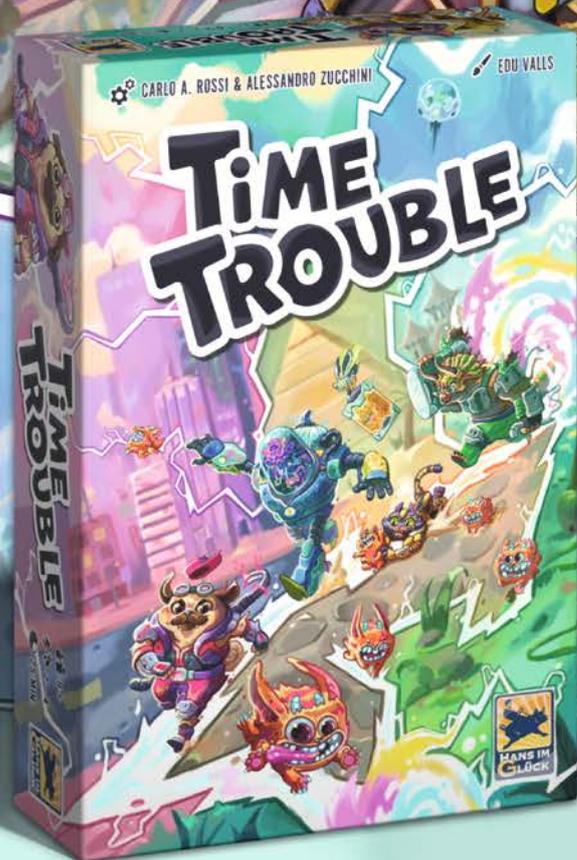


Diese Ausgabe
KOSTENLOS direkt aufs
Tablet oder Smartphone:



TIME TROUBLE

Fangt die Fluffys &
rettet die Zeit!
1 Team, 40 Sekunden,
7 Zeitreisen!



Ab jetzt
erhältlich!



AB 9 JAHREN • 2-4 PERSONEN • 25 MINUTEN



Liebe Leser,

während die „Top 10 Spielzeug“ (siehe Ausgabe 3/24) vom Fachhandel gewählt wurde, konnten für den „**Deutschen Spielzeugpreis**“ neben einer Jury auch Verbraucher/innen ihre Stimme abgeben. Den Gesamtsieg zusammen mit dem ersten Platz in der Sparte „Für Künstler und Baumeister“ holte diesmal die „**Play-Doh Bunte Regenbogen**



Eismaschine“ von **Hasbro**. Weitere Einzelgewinner sind der gemeinsam mit der früheren Tagesschau-Sprecherin **Judith Rakers** entwickelte Experimentierkasten „**Meine erste Farm – Das Mini-hochbeet für die Fenster-**

bank“ von **Kosmos** (Kategorie „Alles fürs Kinderherz“), das „**Intelligente Balance Board**“ von **Hape** („Für die ganze Familie“), das **Schaukelboot** ebenfalls von Hape („Für die Kleinsten“), der „**Kraxl Giant Kletterturm**“ von **BIG** („Für meine Freunde und mich“) sowie das kooperative tiptoi-Lernspiel „**Die flinken Sprach-Hörnchen**“ von **Ravensburger** („Spiel und Technik“). Wir gratulieren!

Gemeinsam mit der „Top 10“ sind das schon einige hochkarätige Kandidaten für Weihnachtsgeschenke. Noch mehr Anregungen liefert diese erste von zwei Weihnachtsausgaben von SPIELMITTEL, inklusive einiger witziger Neuheiten für Halloween.



Frisch gebackene Eltern grübeln oft, wie sie ihr **Baby** am besten in seiner **Entwicklung unterstützen** können. Dieser Frage ging **Prof. Dr. Gert Westermann**, Professor für Entwicklungspsychologie, in seinem „**BabyLab**“ an der britischen Lancaster University nach. Im Auftrag von Ravensburger fasste er **fünf Elterntipps** zusammen:



1. **„Wenden Sie sich Ihrem Baby aktiv zu:** Das ist das Wichtigste für Ihr Baby. Denken Sie nicht ständig darüber nach, wie Sie die Entwicklung Ihres Kindes optimal fördern könnten. Die beste Förderung sind Sie – als Vorbild und als jemand, der Ihrem Kind Sicherheit und Geborgenheit gibt.

2. **Sprechen Sie viel mit Ihrem Baby:** Es freut sich, wenn man mit ihm redet, auch wenn es noch nicht antworten kann. Mit etwa sechs Monaten fängt es an zu babbeln, dann sind sogar interaktive Gespräche möglich, indem Sie sich mit Ihrem Kind abwechseln. Übrigens: Babysprache mit **übertriebener Intonation** ist gut! Sie hilft Ihrem Kind, einzelne Wörter und Satzteile zu lernen.

3. **Lesen Sie Ihrem Kind vor:** Schauen Sie sich zusammen ein Bilderbuch an und sprechen Sie darüber. Das ist wertvolle gemeinsame Zeit für Eltern und Kind, die Ihre **Bindung stärkt**. Ihr Baby lernt dabei sowohl sprachliche als auch soziale Kompetenz. Es darf auch immer wieder dasselbe Buch sein, da dies Vertrautheit gibt.

Studien zeigen, dass Kinder die Wörter aus diesen Büchern besser lernen.

4. **Nutzen Sie elektronische Medien gemeinsam:** Filme auf dem Tablet, Spiele über Apps usw. bieten ergänzend zu Bilderbüchern und Spielzeug viele Möglichkeiten zur Kommunikation – sofern Sie sie gemeinsam nutzen! Es wird nur problematisch, wenn Fernseher oder App zu oft den Babysitter ersetzen oder das elterliche Interesse mehr dem Handy als dem Baby gilt.

5. **Respektieren Sie das Schlafbedürfnis Ihres Kindes:** Der Schlaf hat auch eine wichtige Funktion fürs Lernen – was die Babys gerade gelernt haben, wird beim Schlafen im Langzeitgedächtnis gespeichert.“

Das ist doch ein guter Anfang. Viel Spaß beim Lesen der übrigen Ausgabe wünscht

Ihre Spielmittel-Redaktion



S. 4



S. 7



S. 8

INHALT

2 | SPIELMITTEL 4/2024

SPIELMITTEL TITEL

- Weihnachten mit Märklin Start Up: Ein Fest für alle Eisenbahnfans 4

SPIELMITTEL AKTUELLE GESCHENKTIPPS

- 4 in 1 Trike von Chicco: Jahrelang ein treuer Begleiter 6
- Mit Ravensburger und BRIO spielen auch Eltern gern: In Papa das Spielkind wecken 7
- Himmlische Abenteuer mit goki evolution 8
- Haus- und Heldentiere selber basteln mit HAMA 8
- Die Mäusewelt von Sam & Julia: Deine Mäusevilla selbst gebaut 9

- „Die Schule der magischen Tiere 3“: Figuren von Schleich, Hörspiel von Karussell, Kuscheltiere von Heunec 10
- Handtaschen selbst gebastelt: Kid‘Couture von VTech 11
- Mini Brands, Babycorns und Halloween-Spielzeug von Zuru 12
- 50 Jahre Monchhichis 12
- Heute Technik von morgen entdecken mit Clementoni 13
- Feen befreien und kuscheln mit Bluey von Moose Toys 13
- Spielzeug zu „Vaiana 2“ von Disney 14
- Hatchimals Alive von Spin Master 14

- Play+ von Ravensburger: Einfach mehr Spielwert 15
- Autorennbahnen von Carrera 16
- Squish-a-longs von Jazwares 16
- DEAN’S Teddy Bears: Die Bären-Marke für Kenner 17
- Holzspielzeug von LÄSSIG 17
- Wednesday und Harry Potter bei Mattel, Fisher-Price jetzt auch aus Holz 18
- Domino-Zug von Playtastic 18
- Sylvanian Families auf Schatzsuche 19
- Zauberwürfel Rubik’s Connected X 19
- Plüschtiere von NICI 20
- Bitty POP! von Funko 20
- Gruselig-fabelhafte Gipskreationen von SES Creative 21



S. 9



S. 11



S. 13



S. 15





S. 17



S. 19



S. 21



S. 23



- Babyspielzeug von Fehn 21
- Modellbau und RC-Autos von Revell 22
- Warmies-Schneemann 22

SPIELMITTEL MEDIEN

- The Legend of Zelda – Echoes of Wisdom für Nintendo Switch: Eine Prinzessin rettet sie alle 23
- Matchbox und SpongeBob als Videospiele 24
- „Weihnachten der Tiere“ ab 21.11. im Kino 25
- „Die Heinzels“ ab 24.12. im Kino 25
- Neues Hörspiel mit Monika Häuschen 25
- tigerbox MINI 25
- „Tubi Walross“, „Der Maulwurf Grabowski“ (Diogenes) 26

- „Läuse“ und „Natur auf dem Teller“ (Helvetiq) 26
- „Oh, Freude! Zum Glück hab ich auch dich!“ (Juniek) 26

SPIELMITTEL KINDER- UND FAMILIENSPIELE

- „Monkey Palace“ von Asmodee und LEGO: Die affenstarke Dschungel-Baustelle 27
- „Ich entdecke die Emotionen“ von Jumbo: Gefühle besser verstehen 27
- „Flip-Flop-Monster“, „Zaubertränke“, „Schneller als Pythagoras“ (EMF) 28
- Halloween mit Schmidt Spiele 28
- „Flieg, Schweinchen, flieg!“ (HUCH!) 28
- „Zauberberg“ und „Zauberzwerg“ von Amigo: Echt verhext, diese Wettrennen! 29

SPIELMITTEL KINDERSPIELE – VON EXPERTEN GETESTET

- Fühl und weg! (Auzou) 30
- Syllaba (Board Game Box) 30
- Holterdiepolter (Oink Games) 31
- Zilence (Pegasus Spiele) 31

SPIELMITTEL VERLOSUNG

- 4 in 1 Trike von Chicco 6
- „Sam & Julia“-Mäusezimmer von Invento 9
- Sylvanian-Families-Spielsets 19
- Impressum 32



S. 27



S. 27



S. 29



WEIHNACHTEN MIT MÄRKLIN START UP

Ein Fest für alle Eisenbahnfans



Bald ist Weihnachtszeit: Wenn der Duft selbst gebackener Plätzchen in der Luft liegt, die Eisblumen die Fensterscheiben emporklettern und am Baum die Lichter strahlen, finden Familien endlich wieder Zeit, zur Ruhe zu kommen und ganz füreinander da zu sein. Bei den Kleinen steigt natürlich die Vorfreude auf die Geschenke. Unvergesslich wird der Heiligabend, wenn der Weihnachtszug von Märklin Start Up seine Runden um den Tannenbaum dreht.

Beim gemeinsamen Feiern stärken Groß und Klein ihre emotionalen Bande und schaffen bleibende Erinnerungen. Wir lassen den Alltagsstress hinter uns und besinnen uns auf die Menschen, die uns am meisten am Herzen liegen. Die besten Geschenke verbreiten in diesem Moment selbst Harmonie, bringen den Nachwuchs aber gleichzeitig zum Staunen. Besonders gut gelingt das der **Startpackung „Weihnachten“** von Märklin Start Up: Für Kinder ab

sechs Jahren hat sie alles dabei, um festlich ins spannende Hobby Modellbahn einzusteigen.

Die Gespanne von Märklin Start Up sind auf Schienen der beliebtesten Spurweite H0 unterwegs. So können sie weiterfahren, wenn ihre Besitzer schon das „erwachsene“ Zugsortiment entdecken. Trotzdem zeichnen sich Loks, Waggons, Gleise und Zubehör durch besondere Robustheit aus – und die braucht Spielzeug, wenn es den Alltag im Kinderzimmer überstehen soll. Obwohl jede Menge cleverer Technik drinsteckt, macht es den Bahnen nichts aus, wenn es mal turbulenter zugeht und die eigenen Actionfiguren im Güterwaggon mitreisen.

4 | SPIELMITTEL 4/2024



Alles dabei für eine gelungene Bescherung

Schon die Verpackung des Weihnachtzugs ist als hübsches **Geschenk mit Schleife** gestaltet. Nach dem Auspacken ist das 112 x 76 cm große Schienen-Oval im Handumdrehen aufgebaut. Der Schotter unter den **Gleisen** präsentiert sich nicht wie sonst üblich in Schwarz, sondern in **Weiß**, denn der Winter hat die Strecke mit glitzernden Schneeflocken überzogen. Dafür, dass es vorwärts geht, sorgt eine knuffige **Dampflokomotive** in atmosphärischem Weihnachtslook. Ein Schneemann, ein Weihnachtself und Tannenbäume zieren eine verschneite Winterlandschaft.

Seine Fahrgäste befördert der Zug im rot-goldenen **Passagierwagen**, eingerahmt von Engeln und Lichterketten. Komplett wird der festliche Advents-Express durch einen grünen **Güterwaggon**, der alles transportieren kann von Bausteinen bis zu Spielfiguren.



Weihnachten auch für die Ohren

Kleine (und große) Streckenplaner können ihren Weihnachtzug mit allen Waggons und Zubehör im Maßstab H0 erweitern. Thematisch besonders gut passt dazu der **Weihnachtswagen**:

Seine Fenster geben den Blick aufs Innere frei, wo Passagiere gemütlich das Weihnachtsfest feiern. Oben auf dem Dach fliegt schon der Weihnachtsmann mit seinem Rentierschlitten heran – welche Präsente hat er wohl dabei? Ein batteriebetriebenes **Soundmodul** lässt weihnachtliche Geräusche erklingen; wer möchte, kann damit sogar eigene Sounds aufnehmen. Zur Erweiterung der Startpackung bietet Märklin außerdem **zusätzliche verschneite Gleise** an, mit denen sich die Strecke unendlich ausbauen lässt.

www.maerklin.de/weihnachtszeit



Steuern lässt sich der Weihnachtzug über den mitgelieferten **Power Control Stick**. Die ergonomische Infrarot-Fernsteuerung funktioniert ohne Kabel, wodurch sich die Kinder frei um ihre Anlage bewegen können. Ein Power Control Stick lenkt bis zu vier Lokomotiven und fünf Funktionen, darunter Licht- und Soundeffekte. Auch Eltern und Großeltern erfreuen sich an diesem prächtigen Weihnachtzug, der selbst zum Teil der Adventsdekoration wird. Die Basisstation verfügt dazu über einen eigenen **Deko-Modus**.



Alters- | Preisempfehlungen:

Ab 6 Jahren | Startpackung
„Weihnachten“ 149,99 €,
Weihnachtswagen 24,99 €,
Ergänzungspackung
„Verschneite Gleise“ 44,99 €

Die Weihnachts-
Startpackung
im Märklin-Shop:





Live it. Love it.

JAHRELANG EIN TREUER BEGLEITER

Kleinkinder werden so schnell groß: Gerade lassen sie sich noch gemütlich im Buggy durch die Landschaft kutschieren, und ein paar Monate später sind sie kaum zu bremsen, weil sie unabhängig auf Abenteuerreise gehen wollen. Braucht man deshalb immer wieder neue Fahrzeuge? Nicht unbedingt: Das 4 in 1 Trike von Chicco ist nämlich ein Dreirad, das mit Kindern zwischen zehn Monaten und fünf Jahren mitwächst. Je nach Alter punktet es mit ganz unterschiedlichen Funktionen.

Die Kleinsten genießen es, wenn ihre Eltern das Schieben und Lenken übernehmen. Unter dem

Verdeck sitzend brauchen sie ihre ganze Konzentration, um alle neuen Eindrücke aufzunehmen. Dabei kann man den gepolsterten Sitz entweder nach vorne oder nach hinten wenden, um Blickkontakt zu halten. Der abnehmbare Teleskopgriff lässt sich in der Höhe verstellen und kommt mit einem praktischen Becherhalter. Kleinigkeiten fassen zwei weitere Körbe am Lenker und über der Hinterachse.

Ab etwa einem Jahr erreichen Kinder die klappbaren Fußstützen und wagen die ersten eigenen Fahrversuche mit den Pedalen. Eineinhalbjährige werden immer eigenständiger, wobei die Eltern sie noch unterstützen. Mit drei Jahren verwandelt sich das Trike in ein wasch echtes Dreirad: Jetzt entfällt der Vierpunkt-Gurt, und den ersten Solo-Ausflügen steht nichts mehr im Weg.

Ein robuster Metallrahmen sorgt für die nötige Stabilität, EVA-Gummiräder für eine erstklassige Bodenhaftung. Zusammengeklappt macht sich das Trike angenehm klein zum Transport.



GEWINNSPIEL

Gemeinsam mit **Chicco** verlosen wir **ein 4 in 1 Trike**. Wenn Sie es gewinnen möchten, schreiben Sie uns bitte entweder eine E-Mail unter dem Stichwort „Chicco“ mit Ihrer Anschrift an verlosung@nostheide.de oder eine Postkarte mit Ihrer E-Mail-Adresse an SPIELMITTEL, Stichwort „Chicco“, Bahnhofstr. 22, D-96117 Memmelsdorf. Einsendeschluss ist der 2.12.2024*. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel stimmen Sie zu, dass wir Ihre Kontaktdaten ausschließlich zum Versand des Gewinns an Chicco übermitteln. Viel Glück!

* Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des w. nostheide verlags sind von einer Teilnahme ausgeschlossen.



Alters- | Preisempfehlung:
10 Monate bis 5 Jahre | 129,99 €

www.chicco.de

Chicco auf Instagram:

6 | SPIELMITTEL 4/2024

MIT RAVENSBURGER UND BRIO SPIELEN AUCH ELTERN GERN

In Papa das Spielkind wecken



Studien belegen, wie wichtig es für Kinder ist, mit beiden Elternteilen zu spielen. Dennoch verbringen Väter mit ihrem Nachwuchs im Schnitt weniger Zeit als Mütter. Ravensburger und BRIO sorgen deshalb mit coolen Neuheiten dafür, dass auch Papas garantiert Spaß am gemeinsamen Spielen haben.

Die wohl vielseitigste Kugelbahn aller Zeiten ist GraviTrax – hier rollen die Kugeln über Strecken, die Kinder in praktisch unendlichen kreativen Möglichkeiten selbst zusammensetzen, und vermitteln nebenbei Erkenntnisse aus der Physik. Schon Dreijährige steigen mit den stimmungsvollen Themensets von **GraviTrax Junior** und ihren liebsten **Disney**-Helden ein: Löwenjunge Simba, Erdmännchen Timon und Warzenschwein Pumbaa aus „**Der König der Löwen**“ spazieren



als Spielfiguren durch eine hübsche Steppenlandschaft mit einem Baumstamm-Tunnel und dekorativen Pflanzen. Die Elemente bestehen komplett aus **biobasierten Kunststoffen und**

Holzfasern, wodurch sie sich besonders angenehm anfühlen. Sie erweitern bestehende „GraviTrax Junior“-Bahnen, sind aber auch zusammen mit einem **Starter-Set** erhältlich. Oder lieber mit Elsa, Anna, Olaf und Sven die Winterlandschaft von „**Die Eiskönigin**“ nachbauen? Hier kullern die Kugeln auf immer neuen Wegen vorbei am Eismonster durch Elsas Winterpalast.

Baumeister/innen ab acht Jahren nimmt das **GraviTrax Star Wars Action-Set „Death Star“** mit in ferne Galaxien: Mehr als 190 Bauteile lassen X-Wings der Rebellen auf einer runden Bodenplatte über den Todesstern des Imperiums jagen, wobei sie sich vor den gegnerischen Tie Fighters und Geschütztürmen in Acht nehmen müssen. Lasergravierte Kugeln zeigen unter anderem den Schurken Darth Vader.



Kleine (und große) Dino-Fans ab drei Jahren kommen mit der neuen Themewelt „**Dinosaurier**“ bei der **BRIO-Eisenbahn** voll auf ihre Kosten. Im Deluxe Set steigt aus einem Vulkan mit tollen Licht- und Geräuscheffekten echter, aber kalter Wasserdampf empor. Die Lok zieht ihre Waggons durch eine spannende Urzeit-Szenerie, in der sich ein Tyrannosaurus, ein fliegender Pteranodon, Brontosaurier und gehörnte Triceratops tummeln. Ein schwimmender Plesiosaurus ist sogar so nett, als Fähre für den Zug einzuspringen. Die Aufbewahrungsbox verwandelt sich in eine stabile Spielmatte.

Alters- | Preisempfehlungen:

GraviTrax Junior ab 3 Jahren |
Extension einzeln 24,99 €,
zusammen mit Starter-Set S 44,99 €;
GraviTrax Action-Set Death Star ab
8 Jahren | 99,99 €, BRIO Dinosaurier
Deluxe Set ab 3 Jahren | 249,99 €

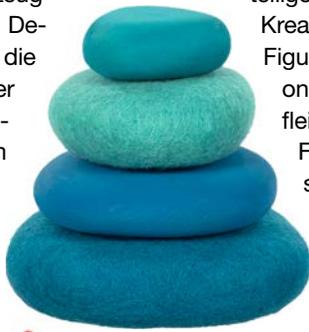
Das ganze
GraviTrax-Sortiment
im Überblick:



www.ravensburger.de
www.brio.de

Himmlische Abenteuer mit goki evolution

Dass weniger oft mehr ist, bewahrt sich auch beim Spielzeug – bewusster Verzicht auf Details gibt Kleinkindern die Möglichkeit, sie mit der eigenen Vorstellungskraft zu füllen. Viel Raum für die Fantasie lässt den Jüngsten Holzspielzeug von **goki evolution** wie der



„**Kleine Sternensammler**“: Das sechsteilige Spielset regt auch deshalb die Kreativität an, weil das Gesicht der Figur Platz für jede beliebige Emotion hat. Bei Tagesanbruch holt der fleißige Sammler die Sterne vom Firmament und verstaut sie in seinem Anhänger. Geht dann am Abend die Sonne unter, lässt er die Sterne wieder frei, damit sie erneut am Himmel funkeln. Die Farben sind harmonisch aufeinander abgestimmt und betonen die Strukturen im naturbelassenen Holz, statt sie zu verdecken.

Neben Holz empfiehlt sich weicher Filz als Spielmaterial für die Kleinsten. Der **Filzberg Theo** etwa besteht von seiner roten Zipfelmütze bis zur Sohle aus anschiemsgsamem, fair gehandeltem



Wollfilz: Mit seinem charmanten Design sind er und seine Freundin Thilda nicht nur niedliche Spielzeuge, sondern auch treue Begleiter im Alltag. Auf langlebigen, umweltfreundlichen Wollfilz und natürliches Holz setzen die „**Findlinge**“; die stapelbaren Steine in sanften Blautönen schaffen eine beruhigende und inspirierende Atmosphäre.

Alters- | Preisempfehlungen:

Kleiner Sternensammler ab 2 Jahren | 37,50 €
 Filzberg Theo ab 3 Jahren | 14,50 €
 Findlinge ab 1 Jahr | 19,50 €



goki auf Instagram:

www.goki.eu

HAUSTIER- UND HELDENTIERE selber basteln

Leidenschaftlich helfen Kinder dabei, sich um ihr erstes eigenes **Haustier** zu kümmern, und freuen sich über die Zuwendung, die es ihnen dafür entgegenbringt. Mit **Bügelperlen von HAMA** lassen sich einige der beliebtesten Haustiere selber basteln. Aus den rund 4.000 Elementen der großen Geschenkpackung werden auf Stiftplatten ein süßes Häschen, ein knuffiges Meerschweinchen und eine schneeweiße Katze. Altersgerechte Vorlagen garantieren allen ab fünf Jahren ein Erfolgserlebnis, man kann aber natürlich auch ganz eigene Bilder entwerfen. Sind die Künstler/innen mit dem Ergebnis zufrieden, verschmelzen die Motive unter Bügelpapier zu einem stabilen



Ganzen – eine tolle Deko zum Beispiel fürs Zuhause der Nagetiere oder das Bettchen des Stubentigers. Nebenbei trainiert der Nachwuchs die Kreativität, das Farbempfinden und die Hand-Augen-Koordination.

Schon Dreijährige starten mit Bügelperlen im **MAXI-Format** ins Bastelhobby: Dank eines Durchmessers von

10 mm lassen sie sich auch von kleinen Händen gut greifen. Aus 900 bunten Kunststoffperlen entstehen zum Beispiel die vierbeinigen Helden Chase und Marshall der **Paw Patrol**. Nach dem Bügeln verwandeln sich die Hündchen mit der beiliegenden Schnur in ein cooles Mobile.

www.hama-perlen.de



Alters- | Preisempfehlungen:

Haustiere ab 5 Jahren | 19,99 €
 Paw Patrol ab 3 Jahren | 22,79 €

Die kostenlose HAMA-Bügelperlen-App:



Android

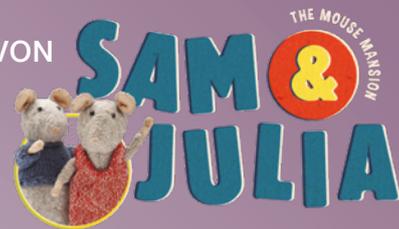


iOS



Deine Mäusevilla selbst gebaut

DIE MÄUSEWELT VON



Seit ihrem Debüt 2011 haben Sam & Julia eine große Fangemeinde erobert: Die Autorin Karina Schaapman erzählt aus dem Leben der beiden niedlichen Mäuse in 22 Kinderbüchern, die sich schon mehr als eine Million Mal verkauft haben. Nächstes Jahr startet die brandneue „Sam & Julia“-Fernsehserie im KiKA und wird garantiert noch mehr junge Zuschauer/innen begeistern. Mit Mäusezimmern samt Einrichtung zum Selberbauen und Plüschfiguren kommen die zwei Lieblinge aus Plüsch zu ihren Fans nach Hause.

In „The Mouse Mansion“, wie die Mäusevilla im Original heißt, gibt es viele wunderschön eingerichtete Räume, auf die auch echte Puppenhäuser stolz wären. Dort fühlen sich die **Plüschfiguren** Sam, Julia, Sams Mutter, Opa Seemann und Ballettmaus Ella pudelwohl. Jedes **Zimmer im Maßstab 1:12** besteht aus stimmungsvoll bedruckten Kartonwänden. Die **Möbel** dafür setzen die Kinder selbst zusammen: Altersgerechte Bausets kommen



mit präzise lasergeschnittenen Holzteilen fürs Etagenbett im Kinderzimmer genauso wie für die Couch im Wohnzimmer, die Badewanne oder ein Klassenzimmer. Alle Möbel lassen sich mit ungiftigen Acrylfarben nach der eigenen Fantasie bemalen.

Dazu sind passende **Accessoires** zum Basteln aus Papier erhältlich, für den Kaufmannsladen und die Küche zum Beispiel Lebensmittelpackungen, fürs Wohnzimmer Topfpflanzen, Bücher und Wanduhren. Außerdem gibt es täuschend echt aussehende Töpfe, Keramik, Gläser und Bestecke. So gestaltet der Nachwuchs kreativ seine eigene „Sam & Julia“-Spielwelt und lässt sich im Rollenspiel zu immer neuen Geschichten inspirieren. Ganz nebenbei fördert das Bauen und Bemalen die Konzentration und das motorische Geschick. Dieses Jahr ist die Produktreihe

für die „**Top 10 Spielzeug**“ des deutschen Spielwarenhandels nominiert.

www.invento-shop.de

Gewinnspiel

Gemeinsam mit **Invento** verlosen wir **drei Mäusezimmer mit jeweils zwei „Sam & Julia“-Plüschfiguren**. Wenn Sie eines davon gewinnen möchten, schreiben Sie uns bitte entweder eine E-Mail unter dem Stichwort „Sam & Julia“ mit Ihrer Anschrift an verlosung@nostheide.de oder eine Postkarte mit Ihrer E-Mail-Adresse an SPIELMITTEL, Stichwort „Sam & Julia“, Bahnhofstr. 22, D-96117 Memmelsdorf. Einsendeschluss ist der 2.12.2024*. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel stimmen Sie zu, dass wir Ihre Kontaktdaten ausschließlich zum Versand des Gewinns an Invento übermitteln. Viel Glück!

* Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des w. nostheide verlags sind von einer Teilnahme ausgeschlossen.



Alters- | Preisempfehlungen:

Ab 6 Jahren |

Plüschfiguren ab 14,99 €,
Mäuse-Zimmer ab 13,99 €,
Möbel-Bausets ab 14,99 €,
Zubehör ab 4,99 €

Die Spielsets
im Invento-Shop:





Am 26. September startete „**Die Schule der magischen Tiere 3**“ bei uns im Kino. Die dritte Filmadaption zu den erfolgreichen Kinderbüchern von **Margit**



Auer dreht sich darum, wie manche Schüler/innen und ihre verzauberten Tiere sich für den Umweltschutz einsetzen, während andere die beliebtesten Influencer werden wollen. Um ihren Wald zu retten, müssen trotz Konflikten am Ende alle zusammenhalten. Drollige Neuzugänge sind das vegane Krokodil Rick und der elegante Kater Karajan.

Die tierischen Charaktere gibt es seit September auch als **Spielfiguren von Schleich**: Zum Start des dritten Kinofilms sind Rabbat der Fuchs, Henrietta die Schildkröte, Caspar das Chamäleon und Juri der Pinguin erhältlich, begleitet von ihren neuen Kollegen Karajan und Rick. Angeboten werden die Figuren im Online-shop des Herstellers, weitere will Schleich nächstes Jahr auf den Markt bringen. Die Bücher verkauften sich allein im deutschsprachigen Raum mehr als 10 Millionen Mal und wurden in 26 Sprachen übersetzt.

www.schleich-s.com



„**Die Schule der magischen Tiere**“ ist auch Schauplatz des neuen **Hörspiels „Endlich Ferien Folge 09: Elisa und Silber“** von **Karussell** für Kinder ab sechs Jahren: Zum Ferienbeginn fahren Elisa und ihre magische Wölfin Silber in eine Jugendherberge mitten in der Natur, weshalb beide schon ganz aufgeregt sind. Sie freuen sich darauf, durch die Wiesen zu streunen und im Waldsee zu baden, doch stattdessen werden im Ferienprogramm Tänze und Zaubertricks geprobt. Gerade Silber fühlt sich in so einer Rolle als „Zirkuspferd“ aber alles andere als wohl. Zum Glück liegt in der Nähe der schöne



Mondsee, in dem auch alle anderen gerne plantschen wollen. Bei einer Nachtwanderung enträtselt Lasse geheimnisvolle Waldläuferzeichen, die zu einer Höhle der Pfadfinder führen.

Am Schluss hat Elisa eine neue Freundin gewonnen, verspricht Silber, öfter mal einen Ausflug allein in den Wald zu unternehmen, und beschließt, selbstbewusster ihre eigenen Wünsche und Bedürfnisse anzusprechen. Auf CD oder als Download hat das Hörspiel eine Dauer von 76 Minuten und kostet knapp 8 €.

www.universal-music.de



Wer mit seinen Lieblingscharakteren aus der „**Schule der magischen Tiere**“ auch kuscheln möchte, wird bei **Heunec** fündig: Der oberfränkische Hersteller verwandelt Fuchs Rabbat, Schildkröte Henrietta, Chamäleon Caspar, den vorlauten Pinguin Juri, Krokodil Rick und Kater Karajan in weiche **Plüschgefährten** (Preisempfehlungen 14,99–19,99 €). Erhältlich sind auch Kuscheltiere im Mini-Format (9,99 €).

www.heunec.de



DIE HANDTASCHE mit Persönlichkeit

In einer Fernsehsendung verriet einst ein Laufsteg-Experte, wie Mode-Accessoires am besten zur Geltung kommen: „Die Handtasche muss lebendig sein!“ Ganz wörtlich nehmen diesen Tipp die bezaubernden „Kid'Couture“-Handtaschen von VTech – als süße Bastelsets und mit tollen Effekten erwachen sie als Einhorn und Katze zum Leben.



Handtaschen sind zwar meistens klein und damit leicht zu transportieren, haben aber genug Platz für die nötigsten Utensilien und sehen obendrein zum Hinknien schick aus. So auch die neuen Modelle von **Kid'Couture** – allerdings können sie noch viel mehr. Besonders stolz sind Nachwuchs-Designer/innen, wenn sie ihre Täschchen mit den **DIY-Sets** selbst gestaltet haben. Die Seiten der Handtasche entstehen, indem die Kinder flauschiges Garn in zwei Farben mit Plastiknadeln durch eine flexible Gitterplatte führen. Dann biegen sie das Ergebnis nach der altersgerechten Anleitung ohne Kraftaufwand zurecht und fixieren das Gitter mit den beiliegenden Schraubchen – aha, das sieht schon wie eine Tasche aus!

Putzige Details sorgen dafür, dass aus dem Mode-Accessoire entweder ein **Einhorn** oder ein **Stubentiger** werden. Beide Tiere schmücken oben auf



dem Kopf kleine Öhrchen, die übrigen Designs unterscheiden sich aber: Während sich das Ross aus dem Märchen durch sein glitzerndes Einhorn, elegante Wimpern und eine Pferdennase auszeichnet, sieht man der Katze mit dem kleinen Stupsnäschen und der hübschen Schleife schon an ihrem Blick an, dass sie ein Frechdachs

ist. Der Verschluss der Tasche nutzt einen praktischen Druckknopf.

Horn und Schleife leuchten in über **zehn verschiedenen Lichtmustern**, wenn ihre Besitzer/innen die Touch-Sensoren aktivieren – daneben sieht sogar der Weihnachtsbaum alt aus! Abgerundet werden die Eigenkreationen durch **elf zauberhafte Melodien**. Drei Modi bestimmen, wann die Lichter strahlen und die Musik ertönt. Am ver-



stellbaren Nylonriemen werden die liebenswerten Täschchen überall zu nützlichen Begleitern.

Alters- | Preisempfehlungen:
Ab 5 Jahren | je 24,99 €

VTech
auf Instagram:



www.vtech.de



Die „Mini Brands“ von Zuru sind detailreiche Miniaturen bekannter Alltagsgegenstände und Charaktere zum Sammeln, jeweils verpackt in einer Überraschungskapsel. So umfassen die „Mini Brands Home“ 60 verschiedene Haushaltsobjekte echter Marken wie KitchenAid, Black+Decker oder MasterChef vom Mixer über die Lavalampe und einen Schrank bis hin zum Sessel samt Hocker. Manche davon sind seltener als andere, doppelte Exemplare lassen sich mit Freunden tauschen (Preisempfehlung je 8,99 €). Schon in der dritten Serie sind neue „Mini Brands Disney“ erschienen, darunter 50 Mini-Versionen bekannter Charaktere von Marvel, Pixar, Star Wars, Mickey Mouse oder den Disney Prinzessinnen (je 10,99 €). Wer die 18 verschiedenen



Pflanzen von „Mini Brands Create Garden“ (je 8,99 €) sammelt, kann mit ihnen einen ganzen Garten aus Orchideen, Kakteen und anderen hübschen Ziergewächsen anlegen.

Aus demselben Hause stammen die „Babycorns“, vier große und vier kleine



Einhorn-Babys zum Sammeln und Liebhabe. Kleinere Babycorns (je 24,99 €) kommen mit über 15 Accessoires, ihre größeren Verwandten (je 39,99 €) mit über 30 Zubehörteilen. Die großen interaktiven Babypuppen aktivieren Lichter und Geräusche, wenn man sich um sie kümmert. Ihre eiförmige Verpackung verwandelt sich in ein Babybettchen.

Eine schaurig-schöne Geschenkidee für Halloween sind die „Smashers Horror House“-Spielsets (je 24,99 €): Graben sich die Kinder durch einen geheimnisvollen Sarg, erwecken sie damit ein furchterregendes Monster zum Leben. Sensenmänner, Zombies, Dino- und Hai-Mutanten können dann in turbulenten Kämpfen gegeneinander antreten. Enthalten sind jeweils 15 gruselige Gimmicks, im großen „Smashers Mega Horror House“ (39,99 €) sogar 35 Überraschungen.

www.zurutoys.com/de



Der japanische Hersteller **Sekiguchi** feiert das **50. Jubiläum** seiner niedlichen **Monchhichi-Puppen** mit vier neuen Modellen, darunter das **erste Monchhichi mit weißem Fell**: Als Sternen-Mädchen trägt es ein blaues Satinkleid mit Sternendruck und Schleifen im Haar. Retro-Einflüsse prägen einen **Hippie-Jungen** mit Weste und lässiger Schlaghose in farbenfrohem Blumenmuster, begleitet von einem weiblichen Pendant in Blumenkleid und Blüten-Haarschmuck. Als **Cheerleader** hat ein Monchhichi-Mädchen in Zöpfen ein rot-weißes Kleid und Pompons dabei. Die Preisempfehlungen liegen jeweils bei rund 29 €. Insgesamt besteht das aktuelle Sortiment aus rund 60 verschiedenen Modellen.

www.monchhichi.eu



NOMINIERT FÜR



Heute **TECHNIK** VON MORGEN entdecken

Künstliche Intelligenz lernt in rasanter Geschwindigkeit dazu und ist gerade dabei, die Welt zu verändern. **Clementoni** bringt das Thema mit „AIRO“ jetzt auch ins Kinderzimmer: Der innovative Roboter aus der „Galileo Robotics“-Reihe erkennt dank modernster Technologie Gesten und Sprachbefehle, mit denen er zum interaktiven Begleiter für alle ab neun Jahren wird.



Alters- | Preisempfehlung:
Ab 9 Jahren | 79,99 €

Kinderleicht lässt sich AIRO individuell programmieren, um neben vorgefertigten Funktionen auch eigene Reaktionen zu entwickeln. Dabei helfen ihm sechs leistungsstarke Motoren, mit denen er die **Bewegungen der Kids realistisch nachahmt** – gemeinsam mit AIRO kann man sogar tanzen und davon Videos aufnehmen!

Per Bluetooth verbindet sich der Roboter mit seiner **App**, in der weitere Spielerlebnisse rund um das spannende Zukunftsthema KI warten. Spielen und Lernen verbinden sich so in einem unterhaltsamen, leicht verständlichen Mix. In der Kategorie „Elektronisches Spielzeug“ ist AIRO dieses Jahr für den **Kindersoftwarepreis „TOMMI“** nominiert.

www.clementoni.de

Weitere Galileo-Produkte von Clementoni:



Feen befreien und kuscheln mit **Bluey**



Spieglein, Spieglein an der Wand, wer sind die schönsten Puppen im Land? Klare Sache, die **Magic Mixies Pixie Supremes** von **Moose Toys**: Im **magischen Spiegel** aus dem Shim-

merverse ist die wunderschöne Pixie Supreme Luna gefangen und braucht die Hilfe der Kinder, um sie zu befreien. Nach den Anweisungen des Spiegels mischen sie dazu einen Zaubertank, mit dem sich der Bann brechen lässt. Wie im Märchen erwacht der Spiegel dabei mit über 50 Geräuschen, Sätzen und Reaktionen zum Leben. Ist Luna unter einem bunten Konfetti-Regen befreit, ermöglicht der Wahrsage-Modus einen Blick in die Zukunft. Die 25 cm große Puppe kommt mit fünf hübschen Modeaccessoires und nimmt mit ihren neun Gelenken viele verschiedene Posen ein.

Fans der beliebten Zeichentrickserie „Bluey“ können das vierbeinige Hun-



demädchen jetzt zum Kuscheln zu sich nach Hause holen: Drückt man auf den Bauch des 33 cm großen **Plüschtiers**, spricht Bluey neun unterschiedliche Sätze oder spielt die Serienmusik ab. Am liebsten spielt Bluey fantasievolle Rollenspiele mit ihrer Schwester Bingo und erlebt ihre Abenteuer nun auch im Kinderzimmer. Die weichen Premium-Materialien und die detailgetreue Verarbeitung machen sie zu einem treuen Begleiter für den ganzen Tag – ob beim Spielen oder zum Einschlafen.

Alters- | Preisempfehlungen:
Magic Mixies Pixie Supremes
Magischer Spiegel ab 5 Jahren |
69,99 €, Die sprechende Bluey
ab 3 Jahren | 29,99 €

So funktioniert
der magische
Zauberspiegel:



<https://www.moosetoys.com/de>



Am 28. November läuft „**Vaiana 2**“ in den Kinos an, die Fortsetzung zum **Disney**-Hit von 2016. Damals rettete die titelgebende Heldin zusammen mit dem polynesischen Halbgott Maui ihre Heimat, begleitet von jeder Menge musikalischer Ohrwürmer. Im neuen Abenteuer bereist Vaiana mit einer neuen Crew die Meere Ozeaniens, um den Fluch eines Sturmgottes über eine verborgene Insel zu bre-

chen. Natürlich sind auch wieder Maui, der schräge Hahn Heihei und das süße Schweinchen Pua mit von der Partie, untermauert von tollen Liedern. Schon jetzt können Vaiana-Fans ihre Filmhelden mit vielen neuen Produkten zu sich nach Hause holen. So gibt es von **Mattel** Vaiana und ihre kleine Schwester Simea als Puppen, darunter die „**Singende Vaiana Abenteuerpuppe**“ mit Zubehör wie ihrem Ruder, Kopfschmuck und einer Muschelschale. Dazu passen Spielsets wie das neue **Kanu** aus dem Film.



guren, **Simba Toys** Plüscharaktere. **Jazwares** macht aus Heihei ein rundliches „Squishmallow“-Kuscheltier. Von **mymuesli** kommen Müslis zum Film, von **Ravensburger** Puzzles und Erstlese-Bücher. Das eigene Zimmer lässt sich mit Bettwäsche, Aufbewahrungsmöglichkeiten, Tipis, Tischen und mehr von **Source By Net** schmücken. Das Buch zum Film erscheint im **Nelson Verlag**. Hier der Trailer zum Film:

www.youtube.com/watch?v=T9tJw7jtdcs



Wer sich selbst in Vaiana verwandeln möchte, kann es mit Kostümen von **Disguise** tun, inklusive einer leuchtenden Seestern-Halskette. **Funko** veröffentlicht im Herbst Sammelfi-

Neue „**Hatchimals Alive**“ von **Spin Master** kommen in einem wortwörtlichen Überraschung-Ei: Ob sich in dem perlmuttfarbenen Ei ein geflügeltes „**Pufficorn**“ mit schimmerndem Horn oder ein „**Draggles**“-Drache versteckt, finden Kinder

ab fünf Jahren erst heraus, wenn sie das kleine Flügelpaar an der Schale anbringen und vorsichtig klopfen. „Klopf, klopf“ antwortet es auch aus dem Inneren! Auf einmal fängt das Ei an, in allen Regenbogenfarben zu leuchten, bewegt sich und lässt sogar Nebel aufsteigen. Dann knackt es, die Schale bricht auf, und ein

kleines Hatchimal spitzt heraus. Ein bisschen Hilfe braucht es noch beim Schlüpfen, zeigt aber bald, was es kann.

Vier verschiedene Fabeltiere aus Eis, Himmel, Feuer oder Wasser reagieren auf ihre Umgebung und werden zum kuscheligen Spielbegleiter. Gemeinsam mit den Kindern üben sie das Fliegen, tanzen zur Musik und sprechen Wörter



nach. Allerdings wollen die Hatchimals auch gefüttert und umsorgt werden. Abends legen sich die Tiere wieder in ihr Nest-Ei und singen ein Schlaflied. Im Handel kosten die neuen Hatchimals jeweils knapp 75 €.

www.spinmaster.com



VON RAVENSBURGER

Einfach **mehr** Spielwert

Mit seiner neuen Reihe „Play+“ fördert Ravensburger Baby und Kleinkinder in den ersten drei Lebensjahren: Bücher und Spielzeuge trainieren Fähigkeiten mit innovativen Funktionen und abwechslungsreichen Spielmöglichkeiten, die mit den Kleinen mitwachsen.

Gemeinsam mit Pädagogik-Experten entwickelte Ravensburger für Play+ insgesamt 35 Neuheiten. Dabei stehen die Neugier und der Spieltrieb der Kinder im Vordergrund – die Pappbilderbücher, Spielsachen und Puzzles machen einfach Spaß und wecken die Lust am Entdecken. Nebenbei schulen sie körperliche, intellektuelle und sozial-emotionale Fähigkeiten.

Ravensburger setzt auf neuartige Ideen wie das **Musikalische Farben und Formen Chamäleon**: Ähnlich dem lebendigen Vorbild wechselt es auch als Spielzeug seine Farbe und führt so durch drei Spielstufen vom Zuordnen der Farben und Formen bis zum Farb-Memo. Dank seiner langen Zunge wird das Chamäleon zum Nachziehtier, untermauert von Musik.



Beim magnetischen **Holz-Fühl-Puzzle** erfahren alle ab 18 Monaten, welche Tiere im Dschungel wohnen. Äffchen, Tiger, Krokodil, Chamäleon, Tukan und Lemure wollen in die richtigen Aussparungen des Urwalds eingesetzt werden. In den verschiedenfarbigen Lücken gibt es weiche Materialien zu ertasten. Die stabilen Holztiere eignen sich genauso gut als Spielfiguren und Kühlschrankschrankmagnete, oder sie stapeln sich auf dem Krokodilrücken zu einer Pyramide – wer schafft es, ohne dass alle wieder herunterpurzeln?

Zu den Spielideen für Babys ab der Geburt gehört ein süßes **Nashorn-Spielkissen** mit flauschigen Stoffen, Rassel, Beißring und abnehmbarer Spielstation.



Im übrigen Sortiment von Play+ findet sich „**flip&pop: Mein allererstes Beißbuch**“, eine Reihe von Büchern, in deren genoppte Silikonleiste zahnende Babys ab sechs Monaten nach Herzenslust hineinbeißen dürfen. „**Mein allererstes Soundbuch**“ lässt faszinierende Tiergeräusche erklingen, und ein Vogelnest wird zum rasselnden **Baby-Stapel-Puzzle**.

Alters- | Preisempfehlungen:

Musikalisches Farben und Formen Chamäleon ab 12 Monaten | 39,99 €, Magnetisches Holz-Fühl-Puzzle ab 18 Monaten | 24,99 €, Nashorn-Spielkissen ab der Geburt | 49,99 €

Alle Produkte von Play+:



www.ravensburger.com/PlayPlus



Mit den batteriebetriebenen Autos von **Carrera FIRST** steigen schon Dreijährige in die Welt der Slotcar-Rennbahnen ein. Für Kinderhände entwickelte Handregler und ein einfaches Stecksystem für die Rennstrecken sind ebenfalls auf die Jüngsten abgestimmt. Unterstützung bekommen kleine Rennsportfans dabei von bekannten Helden aus Film und Fernsehen wie **Spider-Man**: Zur beliebten Serie „**Spidey und seine Super-Freunde**“ sind zwei neue Spielsets erschienen, die den Comichelden mit dem Spinnensinn ins Kinderzimmer bringen. Auf dem hellblauen, 2,9 Meter langen Parcours von **Carrera FIRST „Go Spidey Go!“** (Preisempfehlung 37,99 €) sausen Peter Parker alias Spider-Man und sein Freund Miles Morales alias Spin durch die Häuserschluchten um die Wette, eingerahmt von Dekos aus der Serie. Für zusätzlichen Nervenkitzel sorgen

Flip-Elemente. Beim Set „**It's Spidey Time!**“ (32,99 €) duellieren sich die beiden auf 2,4 Metern Länge samt Kreisel.

In ein neuartiges Farbenspektrum kleidet sich das **Carrera GO!!! „Glamour Racing“**-Set (54,99 €): Rennwagen in Metallic-Pink und -Türkis auf einer 4,9 Meter langen Strecke mit pinkfarbenem Looping und Glitzer-Stickern heben sich optisch deutlich vom übrigen Carrera-Programm ab und könnten alle für Autorennen begeistern, die sonst eher in Richtung „Barbie“ tendieren.



Ganz ohne Slotcar-Rennstrecke kommen die **Carrera RC Mario Kart Pipe Karts** aus, denn sie lassen sich auf fast jedem beliebigen Untergrund fernsteuern. Angelehnt an die erfolgreiche **Nintendo**-Videospielreihe sind hier die neuesten Boliden das 21 cm lange Go-Kart von Marios Bruder **Luigi** im Röhrendesign, wie man es von echten Kart-Bah-



nen kennt, und das geländegängige Quad von Dino **Yoshi** für Kinder ab sechs Jahren. Luigi erreicht dabei eine Geschwindigkeit von bis zu 9 km/h, während Yoshi es mit 5 km/h etwas weniger rasant angehen lässt.

www.carrera-toys.com



Die „**Squishmallows**“ aus Plüsch von **Jazwares** sind schon länger ein Hit. Jetzt haben sie Gesellschaft bekom-

men: In den Superstores von **Smyths Toys** sind die neuen „**Squish-a-longs**“ erhältlich, dank denen Kinder ab sechs Jahren ihre Lieblings-Squishmallows auch in **Micro-Größe** sammeln können. Eine einzelne der 150 Figuren misst nur 2,5 cm, sodass sich eine ganze Sammlung davon im praktischen „**Party Pack**“ verstauen lässt; dieses Spielset dient den Squish-a-longs als Wohnhaus mit Pool und verwandelt sich unterwegs in einen Rucksack. Wer möchte, kann seine Figuren sogar als Ringe an den Fingern tragen.

Ein modischer Tipp für alle kleinen und großen Fans sind außerdem neue

Crocs im „**Squishmallows**“-Look: Die robusten Kult-Sandalen gibt es jetzt in drei passenden Modellen mit Preisen zwischen 69,99 und 79,99 €. Jedem Paar liegen fünf exklusive „**Jibbitz**“-**Anstecker** zum Verzieren der Schuhe bei.

www.jazwares.de

www.crocs.de



DEAN'S

TEDDY BEARS U.K.

Die BÄREN-MARKE für Kenner

2018 taten sich zwei der traditionsreichsten Kuscheltierhersteller zusammen: **Clemens Spieltiere** aus Deutschland, gegründet 1948, übernahm **DEAN'S Teddy Bears** aus Großbritannien, ein Unternehmen, das schon auf eine mehr als 120-jährige Geschichte zurückblickt. Einst war DEAN'S der erste britische Produzent von Teddybären und fertigte als erster Lizenznehmer Figuren zu Charakteren



der Walt Disney Company wie Micky Maus. Berühmt wurde die Marke für ihre Sammlerbären in limitierten Auflagen.

Für dieses Jahr entstand eine einzigartige Kollektion von DEAN'S Teddys, die in Gestaltung und Qualität den Ansprüchen von Sammlern genügen, zugleich aber fürs Kinderzimmer bezahlbar bleiben. Der grau-braune **Remington** zum Beispiel ist ein 35 cm hoher Kuschelbär aus weichem Mikrofaser-Plüsch mit süßen Knopfaugen, der seine Arme und Beine sowie den Kopf bewegen kann. Am Hals trägt er eine hübsche Schleife, auf dem Fuß das originale DEAN'S-Label. Sein Freund **Bradford** in warmem Honiggelb misst 40 cm und schmückt sich ebenfalls mit einer eleganten Schleife; auch er ist wunderbar flauschig und kann alle Gliedmaßen bewegen. Extraplang ist der weiß-



graue Pelz von **Willard** aus Acryl-Plüsch, der Streicheleinheiten ganz besonders genießt. Natürlich darf auch hier ein Schleifchen nicht fehlen. Alle Teddybären erscheinen in einer Auflage von jeweils 399 Exemplaren und kommen mit einem eigenen Limitierungspass.



Preisempfehlungen:

Remington und Bradford je 64 €, Willard 78 €

Mehr zur Geschichte von DEAN'S Teddys:



www.clemens-spieltiere.de



Von **LÄSSIG** gibt es nicht nur Kleidung und nützliche Dinge für den Alltag mit Kindern wie Rucksäcke oder Geschirr, sondern jetzt auch **Holzspielzeug**: In der „**Little Mateys**“-Kollektion werden Meerschweinchen, Katze, Hund und Vogel zu robusten Spielsachen aus FSC-zertifiziertem Buchenholz. Erhältlich sind viele verschiedene Produkte vom Stapelring über Puzzles und Greiflinge bis hin zum Rollentier. Die Preisempfehlungen liegen zwischen 14,95 und 34,95 €.

www.laessig-fashion.de





Beim „Barbie“-Erfinder **Mattel** wird der „Addams Family“-Charakter **Wednesday Addams** zum Spielzeug: Basierend auf der erfolgreichen **Netflix**-Serie „Wednesday“, deren zweite Staffel 2025 erscheint, verwandelt sich die Titelheldin in eine „**Monster High**“-**Sammlerpuppe** in typisch gruftigem

gen, das sie innerhalb der Familie weitergeben können. Fisher-Price Holz soll deshalb Jahrzehnte lang einsatzfähig bleiben, um es von einer Generation an die nächste zu „vererben“. Das Sortiment für Kinder im Alter von sechs Monaten bis fünf Jahren umfasst u. a. ein Holzring-Stapelset (Preisempfehlung

Schreckens“ sind in Vierersets zum Preis von je 27,99 € erhältlich.

„Zurück zu den Wurzeln“ lautet das Motto im Kleinkindsegment von Fisher-Price, und zwar wortwörtlich zurück zu nachwachsenden Bäumen: Statt aus Kunststoff besteht die neue Spielzeugserie „**Fisher-Price Holz**“ aus FSC-zertifiziertem Holz, bemalt mit wasserbasierten Farben. Ein Grund für den nachhaltigen Rohstoff war laut Hersteller, dass Eltern einer Umfrage zufolge **langlebiges und zeitloses Spielzeug** bevorzu-



22,99 €), einen Tierspaß Balance Baum (19,99 €), ein Holz-Mandalapuzzle (24,99 €), „Coffee To Go“- und Tee-Rollenspielssets (je 29,99 €), ein Musikinstrumente-Set (49,99 €) sowie einen Musiktisch mit drei eingebauten Perkussionsinstrumenten (34,99 €).

👉 www.mattelshop.com
 👉 www.fisher-price.de



Outfit mit „Thing“, der abgetrennten aber lebendigen Hand, auf ihrer Schulter und Display-Ständer (Preisempfehlung 54,99 €). Ein anderes Modell zeigt Wednesday in ihrem **schwarzen Ballkleid** (79,99 €) aus der bekannten Tanzszene. Als „**Little People Collector**“-Puppen gibt es zudem von der Mattel-Tochtermarke **Fisher-Price** neben Wednesday ihre Werwolf-Schulfreundin Enid Sinclair, die Biologielehrerin Marilyn Thornhill und das Hyde-Monster (je 27,99 €).

Für „**Harry Potter**“-Fans jedes Alters hat Fisher-Price darüber hinaus eine wahrlich zauberhafte Sammlerserie der „Little People“ herausgebracht: Harry, Hermine, Ron, Professor Dumbledore und andere Charaktere aus „Der Stein der Weisen“ und „Die Kammer des

Der **Domino-Zug von Playtastic** verlegt während der Fahrt selbstständig bunte Dominos: 80 Steine in vier verschiedenen Farben stellt die elektronische Eisenbahn so hintereinander ab, dass Kinder ab drei Jahren den ersten davon anstupsen und dann beobachten können, wie die ganze Reihe in einer Kettenreaktion zusammenpurzelt. Außerdem beherrscht der batteriebetriebene Zug Licht- und Geräuscheffekte. Erhältlich ist er beim Händler **Pearl**, der die unverbindliche Preisempfehlung von 29,99 € auf 11,99 € (Stand Redaktionsschluss) herabgesetzt hat.

👉 www.pearl.de



Sylvanian Families®

auf Schatzsuche



Einen lustigen Abenteuertag im Wald erleben die **Sylvanian Families**: Die samtigen Tierfiguren bringen mit ihren fantasievollen Spielsets jede Menge Spaß ins Kinderzimmer. Über dem großen **Wasserfall**, der wie echtes Wasser durchsichtig ist und um einen Felsen „herumfließt“, hat Husky-Baby Linea im Baumhaus alles gut im Blick. Ausgestattet mit Rettungsweste, Laterne und Angelrute, ist sie bereit für Exkursionen zum könig-



EPOCH



lichen Schloss, dem Eimerlift und der Efeu-Seilbahn. Relaxen ist bei einer Bootsfahrt angesagt. Finden Kinder den Schlüssel, der den versteckten Schatz aufschließt?

Auch andere Tierfamilien machen sich auf, ihre Umwelt zu erforschen. Im **Abenteurer Entdecker Set** nimmt Milchkatzenvater Mick sein neugieriges Töchterchen Mabel mit auf spannende Expeditionen in der Natur. Proviant verstauen sie im Rucksack, eine Laterne spendet ihnen beim Campen Licht. Mit Karte und Fernglas spähen die Wanderer aus, wie weit es noch bis zum Ausflugsziel ist. Die Sylvanian Families laden zu abwechslungsreichen Rollenspielen ein, bei denen Kinder ab drei Jahren unter anderem ihre Sozialkompetenz und die Hand-Augen-Koordination stärken.

www.sylvanianfamilies.com/de-de

Gewinnspiel

Gemeinsam mit dem Hersteller **Epoch Traumwiesen** verlosen wir **drei Spielsets**, jeweils bestehend aus einem Abenteuerspielplatz „Wasserfall“ und einem Abenteurer Entdecker Set. Wenn Sie eines davon gewinnen möchten, schreiben Sie uns bitte entweder eine E-Mail unter dem Stichwort „Sylvanian Families“ mit Ihrer Anschrift an verlosung@nostheide.de oder eine Postkarte mit Ihrer E-Mail-Adresse an SPIELMITTEL, Stichwort „Sylvanian Families“, Bahnhofstr. 22, D-96117 Memmelsdorf. Einsendeschluss ist der 2.12.2024*. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel stimmen Sie zu, dass wir Ihre Kontaktdaten ausschließlich zum Versand des Gewinns an Epoch Traumwiesen übermitteln. Viel Glück!

* Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des w. nostheide verlags sind von einer Teilnahme ausgeschlossen.

Alters- | Preisempfehlungen:

Ab 3 Jahren | Abenteuerspielplatz „Wasserfall“ 69,99 €, Abenteurer Entdecker Set 21,99 €

Sylvanian Families auf Instagram:



Eine Nominierung für den diesjährigen **Kindersoftwarepreis „Tommi“** in der Kategorie „Elektronisches Spielzeug“ holte der **Rubik's Connected X** von **Spin Master**: 50 Jahre nach der Erfindung des klassischen Zauberwürfels durch den ungarischen Ingenieur **Ernö Rubik** verknüpft die neueste Variante den analogen Drehwürfel mit den digitalen Funktionen einer **App**. Per Bluetooth registriert die Software jede Bewegung der bun-



ten Felder und zeigt auf Wunsch die besten Lösungswege an – das hilft Anfängern wie Profis, denn einen Überblick über die mehr als 43 Trillionen Farbkombinationen behält man kaum. Für zusätzliche Abwechslung sorgen spaßige Minispiele. Empfohlen wird der Rubik's Connected X für alle ab acht Jahren zu einem Preis von knapp 50 €.

www.rubiks.com



Für eine verträumte vierte Jahreszeit sorgt **NICI** mit kuscheligen Neuheiten, die fast komplett **Plüsch- und Füllstoffe aus recycelten Materialien** verwenden: In der „**Dreamy Winter**“-Kollektion gibt es zum Beispiel den Polarfuchs Vanja mit silbern glitzerndem Fell und Waschbär Lenno in schicker Bommel-Kapuze. Beide sind in fünf verschiedenen Größen zwischen 20 und 70 cm, als Schlüsselanhänger oder als magnetisch haftende MagnICs erhältlich. Mit extralangen Ohren deckt sich das Hasenmädchen Fjella die Augen zum Einschlafen zu. Sie trägt genauso einen Schal wie der realistisch bedruckte Seehund Bente. Zum weiteren „Dreamy Winter“-Programm zählen Plüschkissen in verschiedenen Formaten, Wärmflaschen, Hausschuhe, Plüsch-Stiftemäppchen, Geldbeutel, Brillenetuis, Schneekugeln und Porzellanbecher im Tierdesign.

Leser/innen der Zeitschrift „**Lissy PONY**“ von **Blue Ocean Entertainment** können sechs unterschiedliche Einhorn-

Charaktere daraus nun auch nach Hause bringen: Tamani, Selina, Roxy, Antonia, Dilara und Mandy kommen als Kuscheltiere im Comic-Look, Schlüsselanhänger und Plüschkissen.

Aus Japan, wo etwas Niedliches oder Liebenswertes „kawaii“ genannt wird, ließ sich der Hersteller zur neuen „**mymochi**“-Serie inspirieren. Rundliche Sammel-Plüschfi-



guren tragen austauschbare Tierkostüme und kleine Accessoires, die „moodis“, in einer Geschenkbox und lassen sich mit



einem Ring am Schlüsselbund, der Kleidung oder Rucksäcken befestigen. 16 cm messen Plüschversionen von Glückskatze Angy, Braunbär Nomo, Pinguin Waddle, Zwerghamster Shai, Fuchs Geeks und Shiba-Inu-Hündin Hiro. Angy, Nomo und Waddle sind auch in einer Größe von 27 cm erhältlich. Für nächstes Jahr sind weitere „mymochi“-Kollektionen geplant.

www.nici.de



Wer kleine Schätze zu eigenen Lieblingsthemen sammeln will, ohne für Actionfiguren ein ganzes Zimmer zu reservieren, greift zu „**Bitty POP!**“ von **Funko**: Mini-Packungen von Figuren und Spielsets nehmen kaum Platz weg. Frodo aus „Der Herr der Ringe“ wohnt zum Beispiel in einem Hobbit-Haus, und Bart

Simpson geht im „Kwik-E-Mart“ einkaufen. Eine Erweiterung der „Bitty POP!“-Welt ist das neue „**Bittyverse**“: Fahrzeuge wie der Millennium Falcon von Han Solo aus „Star Wars“, der Van der Teenage Mutant Ninja Turtles oder der „Hogwarts Express“ von Harry Potter bringen jeweils eine Sammelfigur mit. „Star Wars“-Sammlungen präsentieren sich besonders eindrucksvoll auf einem Todesstern-Display, Batman-Kollektionen vor einem großen Bat-Symbol, und auch das Hogwarts-Schloss dient ähnlich einem Schaukasten als Hintergrund.

<https://funko.com>



Gruselig-fabelhafte Gipskreationen

Manche Tiere finden wir „eklig“, bei genauerer Betrachtung entdecken wir aber auch am haarigsten, schuppigsten Krabber etwas Schönes. Besonders gefragt sind solche Tierarten als Deko an Halloween. Kinder ab fünf Jahren können sie mit dem Bastelset „Gießen und anmalen – Gruseltiere“ von SES Creative selbst aus Gips herstellen, und das Beste daran: Die Tierchen leuchten im Dunkeln! Einfach den

mitgelieferten Gips anrühren und in die Formen gießen. Sind Spinne, Skorpion, Raupe, Salamander



und Kakerlake ausgehärtet, lassen sie sich mit den sechs beiliegenden Farben kolorieren. Eine davon leuchtet geheimnisvoll, wenn das Licht ausgeht – eine tolle Dekoration nicht nur zum Geisterfest.

Das ganze Jahr über gehören **mystische Fabelwesen** zu den Lieblingscharakteren von Kindern. Mit dem gleichna-

migen Bastelset verwandeln sie sich in coole Figuren aus Gips: Ein Drache gelingt hier ebenso leicht wie ein gefiederter Phönix, ein fliegender Greif oder der dreiköpfige Hund Kerberos aus der griechischen Sagenwelt. Je mehr Schweife die Kitsune-Füchse aus der japanischen Folklore haben, desto weiser sind sie. Vor allem der Werwolf passt auch super in die Halloweenzeit.

Alters- | Preisempfehlungen:

Ab 5 Jahren | Gruseltiere 15,99 €,
Mystische Fabelwesen 12,99 €

SES Creative
auf Instagram:



www.ses-creative.com/de



Der fränkische Spielzeughersteller **Fehn** feiert sein 75. Jubiläum mit der neuen Kollektion „**fehn-LAND**“: Aus dem Märchenwald schauen Zwitschervögel, Mäuse und natürlich Feen als Inspirationen für viele spielerische und nützliche Produkte vorbei. Hauptcharakter ist ein kleiner Vogel mit Plüschschnabel, gepunkteten Flügeln und gestreiften Socken, der zum Schmusetuch, Knistertier, Stoffbuch, Activity-Vogel, Traubenkernkissen sowie zu 3-D-Activity- und Kuschedecken



wird. Bei den Materialien wechseln sich Cord, Plüsch, Musselin und Velour mit ihren ganz unterschiedlichen Oberflächen ab. Als Freund hat der Vogel eine tanzende Maus mit besonders großen Ohren, aus der Fehn eine Bean-Bag-Maus, eine Activity-Spirale, ein Kapuzenbadetuch und einen Waschhandschuh macht. Außerdem dient eine geflügelte Zauberfee mit passenden Dekors als Vorbild für eine Spielfigur, eine Mini-Spieluhr, einen Rasseling und einen Stabgreifling.



www.fehn.de



Weniger als eine Handvoll RC-Spaß sind die „Dosenboote“ (17,98 €) und passen dadurch in eine Verpackung im Look einer Getränkedose: Die nur 7,5 cm kurzen Mini-Boote für alle ab acht Jahren werden per 2.4-GHz-Funk ferngesteuert, sind kentersicher und richten sich von selbst wieder auf. Ihre Motoren starten immer erst, wenn die Flitzer aufs Wasser gesetzt werden.

Mit **Adventskalendern** von **Revell** lassen sich über 24 Tage hinweg flotte Autos für jedes Alter selber bauen, manche für die Vitrine und andere zum Fernsteuern fürs Kinderzimmer. So ist der „**Christmas Driver**“ (Preisempfehlung 19,98 €) ein RC-Offroader für Kinder ab sechs Jahren, der im Dunkeln leuchtet. Wer's lieber rosa mag, kann Schritt für Schritt den ebenfalls ferngelenkten „**FlipRacer Pink**“ (24,99 €) zusammensetzen und ihn spektakuläre Stunts wie 180-Grad-Flips und 360-Grad-Spins hinlegen lassen. Etwas ältere **James-Bond**-Fans freuen sich über den **Aston Martin DB5** (39,99 €) mit Reifenaufschlitzen und drehbarem Nummernschild, den Sean Connery im allerersten Agenten-Abenteuer „Goldfinger“ fuhr; dank „easy-click“-System eignet er sich auch für Modellbau-Einsteiger und braucht keinen Kleber, nur



Lacke, Pinsel und Sticker liegen bei. Ganz modern ist der **Audi RS e-tron GT**



(39,99 €), ein Elektro-Sportwagen, der genauso mit Malfarben als leicht zusammengeclickter Bausatz kommt. Weitere Adventskalender gibt es mit Helikoptern, Traktoren, der schwimmenden „Titanic“, einem klassischen Porsche Carrera, einem Geisterschiff und „Star Wars“-Raumjägern.



schwimmende Dino „HydroFang“ und sein Triceratops-ähnlicher Kollege „TerraTops“ verfügen alle über einzigartige Bewegungsmöglichkeiten und einen batteriebetriebenen Motor.

www.revell.de

Bei Actionfiguren ist Selberbauen meist kein Thema, doch wenn's einer hinbekommt, dann Revell. Die neuen „**CyberBeasts**“ (je 29,99 €) für Kinder ab acht Jahren bestehen jeweils aus bis zu 70 Bauteilen und vermischen das Tier- und Märchenreich mit High-Tech-Robotik. Der feuerspeiende Drache „Skyblade“, der



„**Warmies**“-**Wärmekuscheltiere** von **Greenlife Value** sind meist Tieren aus dem echten Leben nachempfunden, diesen Winter bekommen sie jedoch Gesellschaft von einem **Schneemann**: Statt aus kalten Schneeflocken besteht die 23 cm hohe Plüschfigur hier aus Plüsch mit einer Hirsekornfüllung, die nach dem Erhitzen in der Mikrowelle oder dem Backofen bis zu 90 Minuten lang Wärme spendet. Derweil achtet der Schneemann mit Schal, Mütze und Handschuhen darauf, dass auch ihm selbst nicht zu kalt wird. Zusätzlich duftet das Produkt nach



Lavendel. Die Preisempfehlung liegt bei 26,99 €.

www.warmies.de



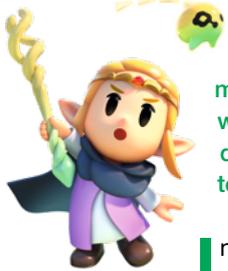
THE LEGEND OF ZELDA: ECHOES OF WISDOM



Eine Prinzessin rettet sie alle



In der „The Legend of Zelda“-Videospielreihe liegt es normalerweise an dem Helden Link, das Königreich Hyrule zu retten. Was aber, wenn der plötzlich verschwunden ist? In „The Legend of Zelda: Echoes of Wisdom“ für Nintendo Switch tritt Prinzessin Zelda höchstpersönlich vor, um ihre vermissten Landsleute wiederzufinden und das Königreich zu retten.



In einem Moment ist noch alles normal, im nächsten aber tun sich geheimnisvolle Risse überall in Hyrule auf und verschlucken die Einwohner. Weil sogar der tapferere Link davor nicht sicher ist und von den Rissen verschlungen wurde, muss Prinzessin Zelda nun ihre Klugheit einsetzen, um das Königreich und seine Bewohner zu retten.



Um alle Vermissten aufzuspüren, müssen Zelda und Tri die Welt des „Nichts“ erkunden, eine verzerrte Welt innerhalb der Risse. Tief darin verborgen warten knifflige Dungeons mit herausfordernden Bossen. Gut, dass Zelda unterwegs ein geheimnisvolles **Schwert** findet, mit dem sie sich für begrenzte Zeit in eine mächtige Schwertkämpferin verwandelt. So gerüstet bietet sie Gegnern direkt die Stirn oder kämpft im Team mit ihren Echos. In bewährter Rollenspiel-Manier nimmt Zelda Spielende ab sechs Jahren mit in die entlegensten Gefilde von Hyrule, von der sengenden Gerudo-Wüste über die blauen Jabul-Gewässer bis in die grünen Phirone-Sümpfe. Zu den zahlreichen Charakteren, die sie dabei trifft, gehört der Erfinder Boris, dessen Automaten mächtige Effekte auslösen und Zelda auf ihrem Weg unterstützen. Die Prinzessin hilft aber auch selbst tatkräftig allen, die sich mit einem Problem an sie wenden. Kann sie Link und ihre Heimat retten? Auf ins Abenteuer!



Die Spielenden schlüpfen in Zeldas Rolle und erkunden gemeinsam mit der Fee Tri das Königreich. Dank des **Tri-Stabs** kann Zelda **Echos** erschaffen. Das sind Nachahmungen von Gegenständen oder auch Gegnern, die sich in der Umgebung befinden. So lassen sich zum Beispiel Wasserblöcke aufeinander stapeln, um Höhen zu überwinden, Brücken aus Betten bauen oder Felsbrocken als Wurfgeschosse herbeizaubern. Echos von Monstern kämpfen sogar an Zeldas Seite. Außerdem verleiht Tri der Prinzessin eine besondere Kraft namens „**Einklang**“, mit der Objekte den Bewegungen von Zelda folgen. Mit „Umgekehrtem Einklang“ wiederum folgt Zelda den Bewegungen eines Objekts. Dadurch offenbaren sich viele unterschiedliche Wege, Hindernisse und Rätsel zu meistern.

www.nintendo.de

Altersfreigabe | Preisempfehlung:
Ab 6 Jahren | 59,99 €

Der Trailer zum Spiel auf YouTube:



WIR SIND DA, WO ANDERE WEGWOLLEN.

Die German Doctors helfen auch in der Ukraine und versorgen Menschen auf der Flucht.



**DEINE
SPENDE
HILFT.**

german-doctors.de



Mattel bringt seine **Matchbox-Autos** auf Videospielekonsolen und den PC: Zwölf originale Matchbox-Fahrzeuge lassen sich in „**Matchbox Driving Adventures**“ mit unterschiedlichen Fahreigenschaften individuell anpassen und gegen andere Autos ins Rennen um Medaillen und Belohnungen schicken. Dazu gilt es, Missionen in sechs verschiedenen Umgebungen wie der Innenstadt oder einer Vulkanlandschaft zu erfüllen, um so neue Inselbereiche freizuschalten. Zusätzliche Herausforderungen drehen sich um Verfolgungsrennen oder das Entkommen vor Alligatoren und einem riesigen Oktopus. Wer möchte, kann auf 14 Strecken auch Multiplayer-Rennen starten; Einsteigern hilft ein Spurhalte-Assistent. Hier der Trailer:

www.youtube.com/watch?v=JwPI2z2djWw



Zur Abwechslung steht mal nicht **SpongeBob Schwammkopf** im Mittelpunkt eines neuen Videospiele aus Bikini Bottom, son-

dern sein Freund Patrick Star: In „**SpongeBob Schwammkopf: Das Patrick Star Spiel**“ von **Bandai Namco** schlüpfen wir auf PlayStation 4 / 5, Xbox One / Series X|S, Nintendo Switch und Steam in die Rolle des beliebten Seesterns. Nach dem „Sandbox“-Prinzip wird Bikini Bottom dabei zu einem großen Spielplatz, wo sich fast jedes Objekt benutzen lässt. Charaktere wie SpongeBob, Mr. Krabs, Sandy Cheeks und Plankton treffen wir in der Handschuhwelt, an der Müllhalde und beim Demolition Derby, lösen eine Krabbenburger-Bauaufgabe, spielen auf der Wippe und verursachen Chaos in Mrs. Puffs Wutraum. Aktuell feiert die SpongeBob-Fernsehserie ihr 25. Jubiläum. Der Trailer zum Spiel:

www.youtube.com/watch?v=BHUw8M9nQRU

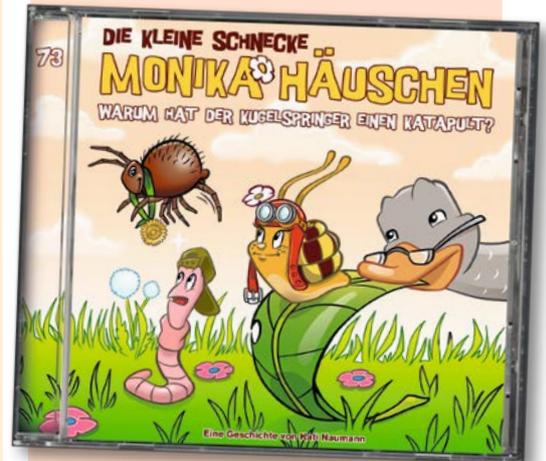


Am 21. November läuft der neue Animationsfilm **„Weihnachten der Tiere“** im Kino an: Das Weihnachtsfest steht vor der Tür, und alle Tiere freuen sich auf die schönste Zeit des Jahres. Doch plötzlich treibt das Haus des Weihnachtsmanns auf einer schmelzenden Eisscholle ins Meer, weshalb Fuchs und Storch sich gleich daran machen, dem Nikolaus zu helfen. Dies ist nur eines von fünf Abenteuern, die der Film mit Schauplätzen in Deutschland, dem hohen Norden und sogar Japan erzählt. Zum Beispiel will ein winziges Küken das große Fest im Hühnerstall retten, und ein junger Luchs beeilt sich, um die Polarlichter oben auf dem Berg zu erleben. **Lisa-Marie Ramm**, Gewinnerin von „The Voice Kids 2020“, singt den Titelsong. Hier geht’s zum Filmtrailer:

www.youtube.com/watch?v=vf4xTXozdbo

Ab dem 24. Dezember erlebt die wohl beliebteste Heinzelmännchen-Familie ihr nächstes Kino-Abenteuer: In **„Die Heinzels – Neue Mützen, neue Mission“** wagt sich die mutige Helvi wieder mal in die Menschenwelt und trifft dort auf unbekannte Heinzels, die sie viel cooler findet als ihre eigene Familie. Dann aber kommt die eifrige Kommissarin Lanski auf die Spur der Zipfelmützen und will zusammen mit der Spürnase ihrer Katze Polipette unbedingt beweisen, dass es die kleinen Helferlein tatsächlich gibt. Alle Heinzels müssen nun zusammenhalten, wenn sie nicht auffliegen wollen. Der Trailer zum Film:

<https://youtu.be/epbGLmTFqE0>



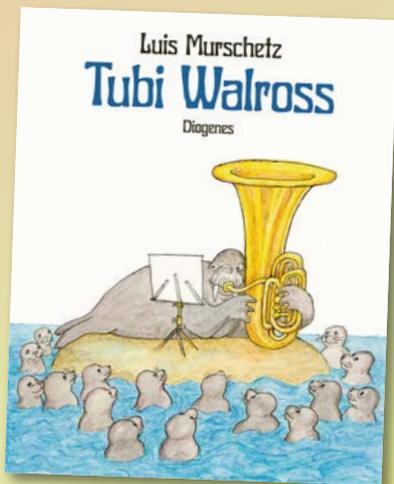
Gemeinsam mit dem frechen Regenwurm Schorsch und dem gelehrten Gänserich Günter organisiert die kleine Schnecke **Monika Häuschen** in ihrem neuesten Hörspiel **„Warum hat der Kugelspringer einen Katapult?“** im Garten einen Sportwettbewerb. Monika sucht deshalb nach einer Sportart, die eine Schnecke besonders gut kann – Sprinten ist es vermutlich nicht. Auch diese Geschichte widmet sich einer faszinierenden Tierart, nämlich dem winzigen, käferartigen Kugelspringer: Er überredet Monika zu einem Hopswettbewerb. Leider mogeln die anderen, und der Kugelspringer Schwuppidiwupp schleudert sich sogar mit einem versteckten Katapult in die Lüfte. Als Monika das Spiel verliert und deshalb traurig wird, denken sich die anderen schnell einen Wettbewerb aus, bei dem die Schnecke die Allerbeste ist. **Karussell** empfiehlt das Hörspiel ab drei Jahren zu einem Preis von 7,99 €.

www.karussell.de



Nach der tigerbox TOUCH als Hörspiel-Plattform für Vier- bis Zwölfjährige präsentiert deren Hersteller **tigermedia** die neue **tigerbox MINI**, die ganz auf die Jüngsten **unter sechs Jahren** zugeschnitten ist. Der Streaming-Lautsprecher punktet durch eine besonders einfache Handhabung über ein Einstellrad zur Navigation durch die verschiedenen Inhalte. Anders als bei der tigerbox TOUCH, mit der Kinder selbstständig umgehen, ist das Konzept der neuen tigerbox MINI darauf ausgerichtet, dass Eltern über eine App Inhalte aus dem Flatrate-Streamingdienst **tigertones** für ihren Nachwuchs auswählen. Fünf Tragehüllen verwandeln den Lautsprecher in Tiere oder Fabelwesen.

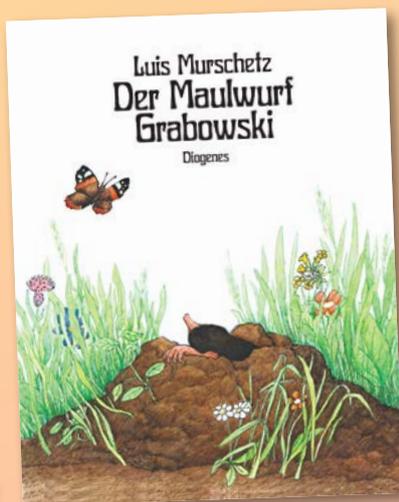
<https://tiger.media>



Im neuen Kinderbuch „Tubi Walross“ von **Luis Murschetz** führt ein Walross ein gemütliches Leben in seiner Heimat Eisland. Eines Tages wird es jedoch auf die hohe See hinausgeschwemmt – bis es nach einer abenteuerlichen Reise endlich wieder an Land kommt. Dort auf der neuen Insel kennt aber niemand Walrosse, und Tubi fühlt sich richtig einsam. Eines Tages sieht er am Meeresboden etwas Goldenes glänzen – ist das etwa ein Schatz? Statt Goldmünzen findet er im Wasser ein Musikinstrument – eine Tuba. Darauf spielt Tubi so schön, dass ihm alle Robben gebannt zuhören. Das 32-seitige Bilderbuch für Kinder ab vier Jahren ist bei **Diogenes** erschienen und kostet 18 €.

Eine weitere Erzählung des Autors ist „**Der Maulwurf Grabowski**“, der sich wegen Bauarbeiten ein neues Zuhause in der Natur suchen muss. Ähnlich ergeht es dem kleinen Helden von „**Der Hamster Radel**“, der gemeinsam mit anderen unglücklichen Stadthamstern ausbricht, bis er nahe an Grabowskis Wiese in einem Weizenfeld wieder zur Ruhe kommt.

www.diogenes.ch



In Kindergärten und Grundschulen kommt es gar nicht so selten vor, dass Läuse-Alarm ausgelöst wird – die juckenden Krabbeltiere bringen bei ihrem Fund den Alltag zum Erliegen, bis man sie mit Spezialshampoo und feinem Kamm wieder losgeworden ist. Alle möglichen Fragen zum Thema beantwortet das Buch „**Läuse – Handbuch zum Überleben auf Menschen**“ der spanischen Autorin



und Illustratorin **Berta Páramo**, erschienen bei **Helvetiq**: Auf humorvolle Weise bringt es Kindern ab sieben Jahren diese spannende Tierart näher (aber nicht zu nahe!), indem es den Läusen selbst Tipps zum Fortbestand gibt. Fliegen zum Beispiel können die Insekten zwar nicht, aber das 2.000-Fache ihres Körpergewichts heben. Das 204-seitige Buch kostet 17 €.

Wer wissen möchte, woher das eigene Essen kommt, erfährt mehr in „**Natur auf dem Teller**“ (ebenfalls ab sieben Jahren, 20 €) von **Lisa Voisard**: Ökologie, Ernährung und Lebensmittelverschwendung sind drei Aspekte dieses Themas, altersgerecht aufbereitet. Woher kommen zum Beispiel die Zutaten einer Pizza oder von Schokolade, und wie sehen sie direkt nach der Ernte aus? Lustige Fakten wie die größte Zitrone der Welt (5 Kilo) oder das Züchten von Kartoffeln im Welt-rund runden das Kompendium ab.

www.helvetiq.com



Unsere Gefühle entschlüsselt eine Vorlese-Buchreihe aus dem Hamburger **Juniek Verlag**: Drei Bände namens „**Angst**“, „**Wut**“ und „**Traurigkeit**“ beschäftigten sich schon mit drei weniger angenehmen Emotionen, die Kinder genauso wie Erwachsene kennen. Allerdings zielt die Verlegerin, Autorin und Illustratorin **Elisa Eckartsberg** darauf ab, beim Austausch zwischen Groß und Klein Verständnis dafür zu wecken, dass diese Gefühle auch einen Nutzen haben, denn sie weisen auf unsere Bedürfnisse hin. Das neue Buch 4 „**Oh, Freude! Zum Glück hab ich auch dich!**“ konzentriert sich jetzt in bunten Farben auf die positive Gefühlswelt und macht den erzählerischen Regenbogen komplett. Die Bände kosten jeweils 20 €, ergänzt von einem Karten-Quartett (22,50 €); die „Angst“ gibt es zu deren Überwindung sogar als Kuscheltier.

www.juniekverlag.de





Die affenstarke DSCHUNGEL- BAUSTELLE



Bausteine und Gesellschaftsspiele – passt das zusammen? Und wie! Zum ersten Mal haben der dänische Spielzeughersteller **LEGO®** und der französische Spieleverlag **Asmodee** gemeinsam ein Brettspiel entwickelt, das die allseits beliebten Klemm-

bausteine in ein witziges Spielkonzept einbettet. In „**Monkey Palace**“, einer Idee von **David Gordon** und **TAM** (Tin Aung Myaing), bauen alle ab zehn Jahren zusammen im Dschungel einen verlassenen Affenpalast wieder auf. Ein neugieriger Primat hat die Ruine nämlich zum Einsturz gebracht, weshalb es jetzt an uns ist, daraus wieder ein imposantes Bauwerk zu machen.

Im Team setzen wir dazu einen Baustein auf den anderen und überlegen strategisch, welche Kombination die meisten Punkte einbringt. Längere und höhere Treppen werden mit den meisten neuen Steinen und Bananenpunkten belohnt. Alle LEGO-Bausteine passen in jeder beliebigen Position aufeinander, weshalb das Ergebnis bei jeder Partie anders aussieht.

Kooperation und Wettbewerb wechseln in „Monkey Palace“ einander ab und bringen Leben in den Urwald. Keine Herausforderung gleicht der vorherigen – das unterhält Kinder genauso wie Erwachsene. Wer baut den schönsten Dschungelpalast?



Altersempfehlung:
Ab 10 Jahren

Das Spiel bei
Asmodee:



www.asmodee.de

Gefühle besser verstehen

Kinder im Vorschulalter wissen oft nicht so recht, wie sie mit ihren Gefühlen umgehen sollen – mal sind sie happy und aufgedreht, im nächsten Moment stinksauer. Warum ist das so, und wie kriegt man diese Stimmungen in den Griff?

Helfen können hier die kleinen bunten Farbmonster von „**Ich entdecke die Emotionen**“: Das Kinderspiel aus der „**ich lerne**“-Reihe von **Jumbo** erklärt den Jüngsten spielerisch ihre Gefühle. Wut, Angst, Trauer, Gelassenheit, Freude und Liebe überwältigen uns nämlich gleich weniger stark, wenn wir sie erkennen und verstehen.

Als Spielmaterial liegen eine Drehscheibe der Gefühle, 24 große Entdeckerkarten und sieben Gefäße für insge-

samt 120 Bällchen in sechs verschiedenen Farben bei. Ein Monster-Spiegel zeigt die Emotionen im eigenen Gesicht. Die Marker am Spielbrett sind magnetisch, damit niemand einen Wutausbruch bekommt, wenn sie verrutschen. Und falls die Kleinen doch mal zu hibbelig werden, können sie beim Monster-Yoga entspannen.

Verpackt in einem praktischen Koffer lässt sich „Ich entdecke die Emotionen“ überallhin mitnehmen. Entwickelt wurde es zusammen mit Pädagogen in Anlehnung an das bekannte Buch „**The Color**



Monster“ von **Anna Lienas**. Dieses Jahr ist das Lernspiel für die „**Top 10 Spielzeug**“ des deutschen Spielwarenfachhandels nominiert.

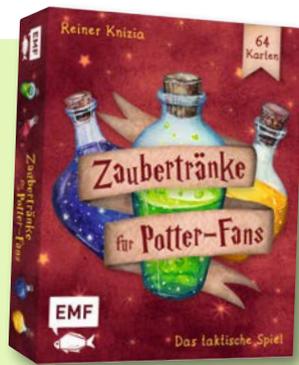
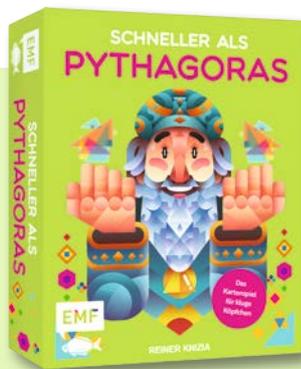
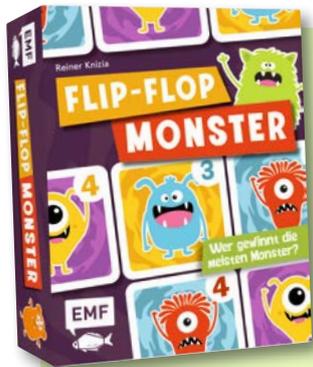
www.jumboplay.com



Alters- | Preisempfehlung:
Ab 3 Jahren | 29,99 €

Die ganze
„ich lerne“-Reihe
im Überblick:





Gleich drei neue Kinderspiele des renommierten Autors **Reiner Knizia** („Kinderspiel des Jahres 2008“ für „Wer war's?“) sind im **EMF Verlag** erschienen, darunter **„Flip-Flop-Monster“** (Preiseempfehlung 11,99 €): Bei diesem

witzigen Memo-Spiel suchen alle ab sechs Jahren komplette Monstergruppen, wobei die Plättchen anzeigen, wie groß die Gruppe sein soll. Mitspielende dürfen aber auch Plättchen klauen – so hat man Memo noch nie gespielt. Beim

Kartenspiel **„Zaubertränke – Das taktische Spiel für Potter-Fans“** (9,99 €) brauen Kinder ab acht Jahren ihre eigenen magischen Elixiere; Zahlenkarten füllen den Kessel, bis dieser überläuft – dann gibt's Minuspunkte, weshalb man besser strategisch vorgeht. Die dritte Neuheit **„Schneller als Pythagoras“** (11,99 €) belohnt fix denkende Schlawfuchse ab neun Jahren, die zuerst ausliegende Karten richtig kombinieren, um auf das Würfelergebnis zu kommen. Unterschiedliche Würfel variieren den Schwierigkeitsgrad.

www.emf-verlag.de



Mit Spiel- und Kuschelideen begleiten **Schmidt Spiele** und **Drei Magier** durch die Halloweenzeit. Beim Kartenspiel **„BISS 20“** zählen alle ab sieben Jahren reihum bis 20 – bis Fledermaus Fritz Zahlen vertauscht und immer neue Regeln aufstellt wie Kopfschütteln oder Indie-Hände-Klatschen, die man sich merken muss, will man nicht seine Edelsteine verlieren. Im kooperativen Zieh-

spiel **„Die verdrehte Spuknacht“** treffen sich Kinder ab fünf Jahren zu einer spannenden Schnitzeljagd in einem Geisterschloss: Nur wenn sie alle Aufgaben erfüllen und sich nicht von den umherschwebenden Gespenstern berühren lassen, können sie wieder entkommen.

Für **Wednesday Addams** ist das ganze Jahr Halloween. Zur beliebten **Netflix**-Serie hat Schmidt Spiele den Hauptcharakter und ihr „eis-kaltes Händchen“ in **Plüschfiguren** verwandelt, darunter eine Wednesday-Variante im schwarzen Ballkleid. Gruselig-niedlich ist auch das neue **„Harry Potter Monsterbuch“** aus Plüsch geratet, das mit Soundeffekten dem monströsen Schulbuch aus dem Hog-

warts-Unterricht nachempfunden ist; auf Knopfdruck knurrt es und wird damit zu einem 1A-Mitbringsel auf Halloween-Partys.

www.schmidtspiele.de



Schweine beim Trampolinspringen – das muss einfach lustig sein! **„Flieg, Schweinchen, flieg“** hält dieses Versprechen, denn das Geschicklichkeitsspiel von **HUCH!** lässt seine Schweinchenfiguren tatsächlich über Trampoline hüpfen, um sie in die kühle Schlamm-pfütze zu befördern. Jeder erfolgreiche Sprung heimst einen Schlammkuchen ein. Das ist schnell verstanden, aber gar nicht so einfach zu gewinnen, weil bei jedem

Versuch Entfernung, Winkel und Sprungkraft eingeschätzt werden müssen. Mitmachen können alle ab sechs Jahren, als Preis werden 27,99 € empfohlen.

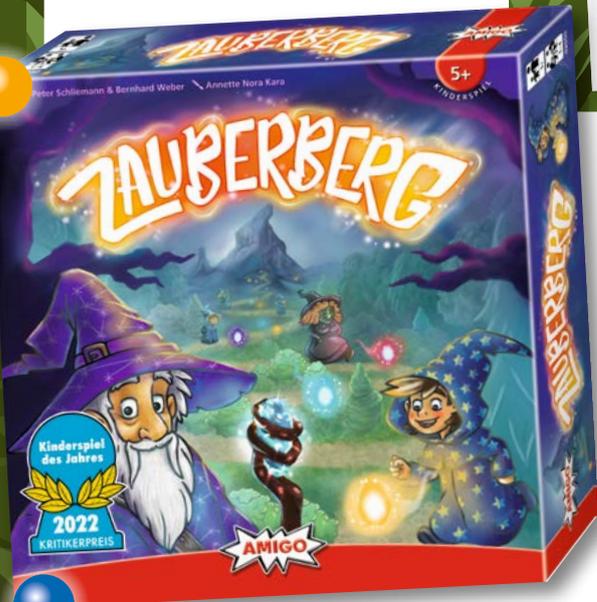
www.hutter-trade.com



ZAUBERBERG UND ZAUBERZWERG VON AMIGO

Echt verhext, diese Wettrennen!

Ins Tal kullernde Irrlichter holten 2022 den begehrtesten Jury-Preis: „Zauberberg“ von Jens-Peter Schliemann und Bernhard Weber gewann das „Kinderspiel des Jahres“ mit einem spannenden Wettlauf der Zauberlehrlinge gegen die Hexen. Von denselben Autoren stammt das ebenfalls bei Amigo erschienene „Zauberzweig“, und auch hier treten Nachwuchs-Magier gegen freche Hexen an. Nebenbei erfahren Kinder ab fünf Jahren, wie viel Laune Teamwork und erste strategische Überlegungen machen.

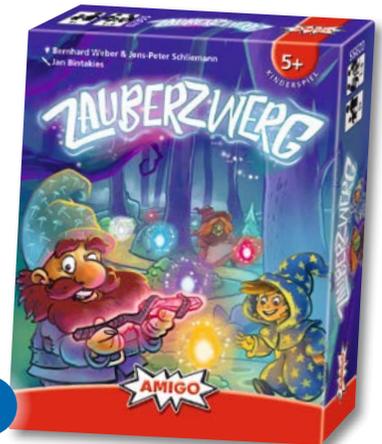


lassen. Alle beraten sich, von wo aus die Murmel am besten starten soll; trifft sie einen Zauberlehrling, darf der ein Feld Richtung Tal vorrücken. Trifft das Irrlicht jedoch eine Hexe, kommt diese ihrem Ziel näher. Schaffen es vier Zauberlehrlinge vor drei Hexen zu Balduin, haben sie als Team gewonnen. Der leicht geneigte Spielplan mit seinen wahrlich zauberhaften Illustrationen verwandelt sich dabei in einen dreidimensionalen Berg.

um die Zauberstäbe der Lehrlinge mit Kristallen auszustatten. Klar, dass auch hier die Hexen ein Wörtchen mitreden wollen – die wertvollen Kristalle sind einfach zu verlockend. Karten zeigen an, auf welche der bunten Irrlichtfelder sich die Zauberlehrlinge oder Hexen als nächstes bewegen. Mit einem Zauberzweig darf eine Figur rückwärts zie-

Andernorts im magischen Wald wartet Rupert, der „Zauberzweig“ im gleichnamigen Spiel, vor seiner Mine,

Am Fuß des **Zauberbergs** ruft Magier Balduin mit den Irrlichtern seine Zauberlehrlinge zum Unterricht. Als bunte Murmeln starten die Irrlichter oben auf dem Berg und rollen nach unten, wobei sie uns den richtigen Weg durch den geheimnisvollen Wald zeigen. Allerdings sind uns schon die Hexen auf der Spur, die sich genauso von den Irrlichtern leiten



hen. Gemeinsam entscheiden alle, welche Karten sie wählen und wo die jeweilige Figur hin muss, um am schnellsten in die Mine zu kommen. Für Abwechslung sorgen mehrere Schwierigkeitsgrade und die Option, mit- oder gegeneinander zu spielen. Das preisgünstige „Zauberzweig“ lässt sich dank seiner kompakten Abmessungen mit zerlegbarem Spielfeld auch super unterwegs mitnehmen.

Alters- | Preisempfehlungen:
Ab 5 Jahren | „Zauberberg“
35,99 €, „Zauberzweig“ 10,99 €

Amigo Spiele
auf Instagram:



www.amigo-spiele.de



Fühl und weg!



Laufwege sind in Kinderspielen wahrlich keine Seltenheit. Meistens bewegt man sich jedoch mit Würfeln fort. „Fühl und weg!“ wählt eine andere, eine spannende Methode, denn wir tasten uns buchstäblich voran.

Sollte aber ein Bonbon aufgedeckt werden, müssen alle schnell draufhauen.

Wer am schnellsten war, ist als nächstes dran und darf raten, was sein Stapel als nächstes bereithält. Das geht so lange, bis einer alle Karten seines Stapels weggeraten hat und als allwissender Gewinnender den Tisch verlässt.

Jede Landschaftsart korrespondiert mit einem bestimmten Material: flauschiges Fell für das Gras, grobes Glitzerpapier für die Blumenwiese oder eine etwas unebene Plastikfolie für den Bach. Erstastet das Kind erfolgreich ein Plättchen im Stoffbeutel, das zum nächsten

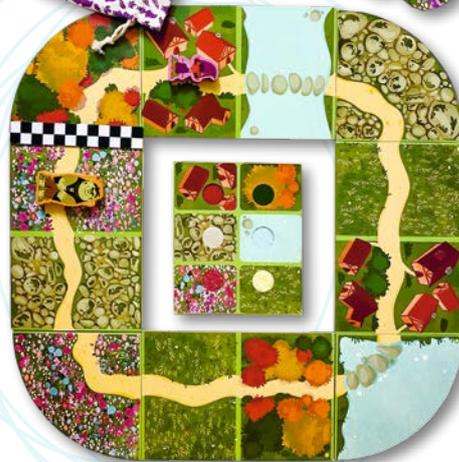


Feld passt, darf es einen Schritt voran, sonst nicht.

Das machen wir entweder kooperativ oder gegeneinander und unter Zeitdruck. In der kooperativen Variante verfolgt uns ein lästiger Oger, der sich bewegt, wenn die Sanduhr abgelaufen ist. Das klingt erst mal reizvoll. Doch leider bereitet das Fühlen den Kindern bei manchen Materialien große Schwierigkeiten, durch den Zeitdruck kommt eine zusätzliche Herausforderung dazu. In vielen Gruppen brauchten die Kinder mindestens die doppelte Zeit, um in ihren ersten Partien die richtigen Plättchen zu finden. Wenn sie dabei bleiben, werden sie besser, aber die Startschwierigkeit bringt viel Frustration mit sich.

Mit älteren Kindern funktioniert es besser, aber sobald sie etwas in Übung sind, wird das Weglaufen auch schon zu leicht. Der kompetitive Modus funktioniert, wenn die Kinder auf dem gleichen Erfahrungslevel sind, viel Reiz entwickelt das Spiel auch da leider nicht.

Ich freue mich immer, wenn Spieleau-



toren und -autorinnen auf clevere und innovative Ideen kommen, um bekannte Spieltypen abzuwandeln. Bei „Fühl und weg!“ ist dieser Versuch jedoch nicht richtig geglückt.

Johanna France

Élodie Clément, Théo Rivière:
„Fühl und weg!“ (Auzou), Illustration: Benedetta Capriotti; für 1 – 4 Kinder ab 4 Jahren; Dauer: ca. 20 Minuten; Preis: ca. 29 €



Syllaba



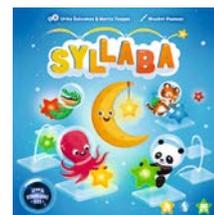
schöner ist es, wenn Spiele auftauchen, die zwar klar einen Lernbereich fördern, gleichzeitig aber auch spielerisch interessant sind. In „Syllaba“ heißt dieser Lernbereich Silbentrennung.

Die Kinder nutzen Silben, um sich mit ihren entzückenden Astronautentieren auf einem Bildkarten-Raster fortzubewegen und so ihre Sterne möglichst schnell einzusammeln. Steht die Figur auf dem Bild einer Tasse, sagt man zum Beispiel „Tasse“ für zwei Schritte, „Teetasse“ für drei Schritte oder nur „Tee“ für einen Schritt. Pro Silbe darf sich die Figur also um ein Feld bewegen. Welches Wort man für das Bild verwendet, auf dem man steht, ist aber einem selbst überlassen. Und das ist einer der schönsten Aspekte an „Syllaba“, denn es lädt die Kinder dazu ein, Synonyme zu finden und unterschiedliche Blickwinkel auf die Bilder zu entwickeln.

Das ist für Kinder ab vier Jahren noch etwas herausfordernd. Die ganz Kleinen benötigen beim Erkennen der Silben oft

viel Unterstützung und verwenden eher das erste Wort, das ihnen einfällt. Aber je öfter sie spielen beziehungsweise je älter die Kinder sind, beginnen sie, mehr mit der Sprache zu spielen und verschiedene Wörter auszuprobieren, um ihre Sterne zu ergattern.

Und damit erfüllt „Syllaba“ sein Ziel. Es regt die Kinder zur sprachlichen Kreativität an, fördert das Verständnis für Synonyme und erfordert gleichzeitig etwas Taktik in der Routenplanung, die vor allem für ältere Kinder einen zusätzlichen Anreiz bietet. Ein schönes Beispiel dafür, wie man Lerninhalte spielerisch reizvoll verpacken kann.



Urtis Šulinskas, Harris Tsagas: „Syllaba“ (Board Game Box), Illustration: Wouter Pasman; für 2 – 4 Kinder ab 4 Jahren; Dauer: ca. 15 Minuten; Preis: ca. 19 €



Das Kinder spielend lernen, ist bekannt. Und doch bin ich vorsichtig bei Brettspielen, die einen starken Lernspiel-Charakter haben. Ich möchte nicht, dass Kinder spielen mit lernen in Verbindung bringen und so eventuell die Freude am Spielen verlieren. Das wäre kontraproduktiv. Umso



Holterdiepolter



Im Kinderzimmer treiben sich Geister herum. Gruuuselig! Aber anstatt sich zu verstecken, haben die schlauen Kinder in „Holterdiepolter“ Abwehr-Talismane gegen die Geister zur Hand: Ringe, Kekse, Schlüssel, Muscheln und Edelsteine – aber nicht jeder Talisman hilft gegen jeden Geist.

Welche Talismane man braucht, zeigt eine Karte – und dann geht's um Schnelligkeit. Wer kann zuerst den oder die gesuchten Talisman(e) aus seiner Hand auf den Tisch fallen lassen? Und zwar aus seiner geschlossenen Hand! Man darf also nur fühlen, muss die Gegenstände durch Reibung bewegen und dann, im besten Fall, das Gesuchte loslassen. Wer das zuerst schafft, bekommt ein kleines Glöckchen (das richtig klingelgelingelt) – nur wandert das nun auch in die Hand.

Fünf Glöckchen benötigt man, um zu gewinnen. Die Hände werden bei den Führenden immer voller – und sollte ein

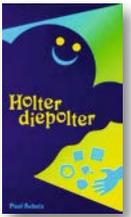


Glöckchen durch Zufall oder Unachtsamkeit aus der Hand fallen, ist es weg. Egal zu welchem Zeitpunkt des Spieles. Diese Regel allein ist so gut, dass sie als Innovation ausgereicht hätte. Sie zwingt die Kinder, achtsam mit ihrem Material umzugehen. Das tun sie anfangs nämlich nicht. Alles sieht so einladend aus, es wird damit herumgespielt ... bis das erste Glöckchen auf dem Tisch landet. Ab da merken die Kinder, wie vorsichtig sie mit allem umgehen müssen. Das ist super.

Sowieso: Der gesamte Spielablauf ist super innovativ. Etwas aus der geschlossenen Faust auf den Tisch zu befördern,

ist ungewöhnlich und spannend. „Ab 6“ steht auf der Packung. Mit Kindern dieses Alters kann es klappen, aber es ist nicht garantiert. In dem Alter hängt es von der Handgröße ab, ob das Spiel funktioniert.

Eine Empfehlung für „Holterdiepolter“ ist schwierig. Am besten: einfach ausprobieren. Auch in reinen Erwachsenengruppen hat es schon für Stimmung gesorgt. Ein richtig gutes, ungewöhnliches Spiel – und die typische kleine Oink-Schachtel ist wieder bis zum Bersten gefüllt. *Christoph Schlewinski*



Paul Schulz: „**Holterdiepolter**“ (Oink Games), Illustration: Rie Komatsuzaki, Jun Sasaki; für 2 – 5 Kinder ab 6 Jahren; Dauer: ca. 20 Minuten; Preis: ca. 20 €



Zilence



Nach einer Zombie-Apokalypse hat sich die Menschheit auf Hochhausdächer zurückgezogen. Von dort unternehmen ein paar Mutige in „Zilence“ ab und zu Streifzüge, um sich mit wichtigen Dingen zu versorgen. Natürlich nicht zu Fuß, da käme man wahrscheinlich nicht wieder (oder nur als Neu-Zombie), sondern per Jetpack durch die Lüfte.

Jedes Kind hat dieselbe Einkaufsliste in Form von Karten, von diesen liegen immer drei offen aus. Ein Timer zählt 20 Sekunden herunter und

alle müssen in dieser Zeit vom Dach in der Planmitte aus Flugrouten checken, dürfen ihnen aber nur mit den Augen folgen. Drei Routen pro Runde gibt es, aber man hat keine Zeit, alle zu prüfen. Natürlich sucht man Routen, auf denen die eigenen aufgedeckten Gegenstände zu sehen sind. Einfach ist diese Aufgabe nicht, der Zeitdruck ist immens. Manchmal hat man die Strecke gefühlt erst zur Hälfte abgescannt, da bimmelt bereits der Timer. Aber das macht „Zilence“ spannend.

Kräht der Timer „Stop“, sucht sich jedes Kind eine Route aus und fliegt sie mit einem Holzstab ab. Alle müssen immer ein bisschen in der Hoffnung zocken, dass man auf einer nicht angeschauten Strecke vielleicht die Dinge von den eigenen Karten findet, immer dann darf man die Karte ablegen. Wer zuerst alle



seine Karten losgeworden ist, hat gewonnen.

Gelungen ist, dass das Spiel Kinder runterbringt: Alle starren gebannt auf die Wirrwarrwege. Diese mit dem Holzstab abzufliegen, kann zu Schwierigkeiten führen, weil manchmal unklar ist, wo der Weg weiterführt. Was den Spaß trübt, ist das Thema. Zombies sind für Kinder cool, klar, aber das hat nichts mit der Spielmechanik zu tun. Fliegende Teppiche und Märchen wären sinnvoller gewesen. Und ein Kind meinte: Wieso heißt das Spiel eigentlich „Zilence“, was Ruhe bedeutet, wenn man mit einem Jetpack über untote Horden fliegt? Thema und Titel sind arg gewollt, das Spiel an sich ist spannend. Ein Probeflug lohnt sich.

Christoph Schlewinski

Sophia Wagner: „**Zilence**“ (Pegasus Spiele), Illustration: Dennis Lohausen; für 2 – 4 Kinder ab 6 Jahren; Dauer: ca. 25 – 30 Minuten; Preis: ca. 30 €



Lust auf mehr? Beziehen Sie SPIELMITTEL

Das Journal für Eltern

kostenlos im Digital-Abonnement:



www.SPIELMITTEL.info



- 4 Ausgaben pro Jahr mit Spielzeugneuheiten und Gewinnspielen
- Download als PDF-Datei
- keinerlei Kosten oder Verpflichtungen
- Angabe Ihrer E-Mail-Adresse genügt
- jederzeit kündbar (E-Mail an spielmittel@nostheide.de)

Die E-Mail-Adressen dieses SPIELMITTEL-Verteilers werden nicht an Dritte weitergegeben und für keine anderen Zwecke als für dieses Abonnement genutzt. Empfänger erhalten ausschließlich Benachrichtigungen zum Erscheinen der jeweils neuesten Ausgabe.

Spielzeugneuheiten Geschenkkideen Multimedia
Brettspiele Kindererausstattung Freizeitspaß

IMPRESSUM



Botschafter
Bamberg

MVFP
Medienverband
der freien Presse
BAYERN

Herausgeber: w. nostheide verlag gmbh,
Bahnhofstraße 22, 96117 Memmelsdorf

Geschäftsführer: Jens Nostheide, Tim Nostheide
Registergericht Bamberg HRB 746

Chefredaktion: Thorsten Heinemann
Redaktion: Jan-Philipp Nostheide
– Für die mit Namen gekennzeichneten Artikel
zeichnen die einzelnen Autoren verantwortlich.

Anschrift der Redaktion: w. nostheide verlag
gmbh, Bahnhofstr. 22, 96117 Memmelsdorf,
Tel. 0951/40666-0, Fax 0951/40666-49,
E-Mail: spielmittel@nostheide.de
www.SPIELMITTEL.info
ISSN-Nr. 0174-1772

Layout und Druck: mgo360 GmbH & Co. KG,
Gutenbergstr. 3, 96050 Bamberg

Anzeigen: Barbara Nostheide, Judith Stahlberg,
Jan-Philipp Nostheide (Tel. 0951/40666-25)
Es gilt die Anzeigenpreisliste vom 1. 1. 2024 im
Zusammenhang mit den in den Media-Inforna-
tionen veröffentlichten Geschäftsbedingungen.

Erscheinungsweise: SPIELMITTEL erscheint
ab 2025 viermal im Jahr (März, Juni, September,
November).

Abonnement: ab 2025 4 Ausgaben €20,- inkl.
MwSt. u. Versandkosten (europäisches Ausland:
€25,-, sonstiges Ausland: €35,- inkl. Versand).
Der Bezugszeitraum entspricht dem Kalenderjahr.
Das Abonnement verlängert sich jeweils um ein
weiteres Jahr, wenn es nicht bis sechs Wochen
vor Ablauf gekündigt wird (ist Lieferung infolge
höherer Gewalt nicht möglich, besteht kein
Anspruch auf Nachlieferung bzw. Rückzahlung).
Einzelverkaufspreis: ab 2025 €5,- (inkl. MwSt.
plus Versandkosten). Die Post ist berechtigt,
Anschriftenänderungen dem Verlag mitzuteilen.

Manuskripte, Fotos und sonstige Unterlagen:
Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Fotos
und andere Unterlagen übernimmt der Verlag
keine Haftung. Rücksendung erfolgt nur bei
Rückporto (ebenfalls keine Haftung).

Urheberrechte: Die in der Zeitschrift veröffentli-
chten Beiträge genießen urheberrechtlichen Schutz.
Artikel, sofern sie unter den urheberrechtlichen
Schutz der Zeitschrift SPIELMITTEL fallen, können
nur mit Genehmigung des Verlags übernommen
oder veröffentlicht werden. Das gilt für alle Medien.

Unsere ausführliche Datenschutzerklärung gemäß
DSGVO finden Sie unter [https://nostheide.de/
datenschutzerklaerung](https://nostheide.de/datenschutzerklaerung).

Gerichtsstand: Bamberg

Vertrieb: w. nostheide verlag gmbh,
Bahnhofstr. 22, 96117 Memmelsdorf,
Tel. 0951/40666-0, Fax 0951/40666-49,
E-Mail: nostheide@nostheide.de
USt.-IdNr.: DE 132271195

Diese Ausgabe enthält Advertorials.

Die Zeitschriften-Flatrate: www.readly.de

Readly

SPIELDOCH!

Das Magazin für
Brett- und Kartenspiele

**ABER WELCHES SPIEL
IST BEI DER RIESIGEN
AUSWAHL DAS RICHTIGE?**

für...
**Spieleinsteiger &
Gelegenheitsspieler**



Freut Euch im März & September auf:

- 🎲 objektive Spiele-Tests, -Empfehlungen und -Kritiken von unabhängigen Spielejournalisten zu Spielen, bei denen Spielerlebnis und der gemeinsame Spaß im Vordergrund stehen - ohne sich erst durch seitenlange Regelwerke kämpfen zu müssen.
- 🎲 Portraits über Spieleautoren, -grafiker und -hersteller
- 🎲 Viele interessante Interviews & Reportagen
- 🎲 ... und wir spielen mit bekannten Comedians und Promis aus Film, Fernsehen, Musik und Sport.

SPIELDOCH! gibt es auch als ePaper!



... als Einzelheft
6,90 €

inkl. 7 % MwSt. I zzgl. Versandkosten

... oder bequem im Abo!
ab 10,80 €

inkl. 7 % MwSt. & Versandkosten



Infos & Bestellmöglichkeit :

WWW.SPIEL-DOCH.DE



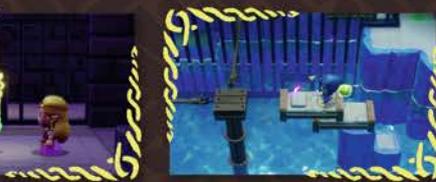
WWW.SPIELDOCH-SHOP.DE



NINTENDO SWITCH

Nintendo

THE LEGEND OF ZELDA™ Echoes of Wisdom



DUNKLE MÄCHTE
BEDROHEN HYRULE!



EINE HELDIN

ERHEBT SICH, UM IHR KÖNIGREICH ZU RETTEN!

Die Bewohner Hyrules verschwinden in merkwürdigen Rissen, die sich auftun. Unter den Vermissten befindet sich auch Link und nun ist es an Prinzessin Zelda, ihr Königreich zu retten.



ERSCHAFFE ECHOS



Erschaffe mit dem Tri-Stub Echos – dies sind Nachbildungen von Gegnern oder Dingen aus der Umgebung –, um knifflige Rätsel zu lösen und deine Feinde zu besiegen.

DIE NINTENDO SWITCH-FAMILIE

Nintendo Switch OLED-Modell



Nintendo Switch



SPIELSPASS FÜR ZUHAUSE UND UNTERWEGS



Nintendo Switch Lite
SPEZIELL FÜR
HANDHELD
KONZIPIERT

Nintendo eShop

My Nintendo Store