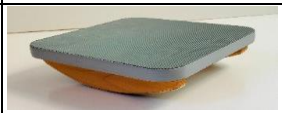
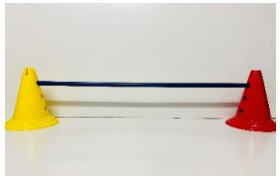
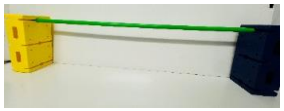
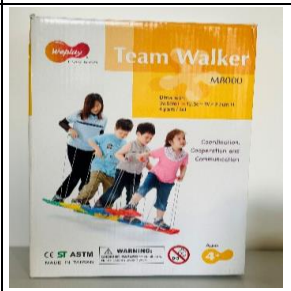
Artikel	Artikelfoto	Artikelbeschreibung	Anzahl	Bemerkungen
Bewegung & Sport				
Balanciertreppe "Courage" (für den Innenbereich)		- vermittelt spielerisch das Gefühl von Höhe und Distanzen in 5 cm-Stufen auf 30 cm Höhe	1	
Barfußpfad		- zum Balancieren und Fühlen - als alleiniger Pfad oder als perfekte Kombination zu den Gonge® "Fluss-Steinen" - die Oberfläche ist gewellt und schräg, weshalb mehr mehr Geschick und Konzentration gefordert ist - Set besteht aus 8 Elementen (4 dunkle Elemente mit Punkten, 4 helle Elemente mit Streifenrelief)	8	
Gonge® "Insel"		- Parcours-Elemente zur Erweiterung der Gonge® "Fluss"-Elemente - in Kombination mit den "Fluss"-Elementen gibt es zahlreiche Möglichkeiten Balancepfade und Motorik-Landschaften zu bauen - die Insel dient als Knotenpunkt oder Rastplatz	4	
Gonge® "Fluss"		- einzelne Elemente lassen sich leicht zusammenstecken - durch die Form können problemlos Geraden und Kurven gelegt werden, ob schnurgerade Strecken, Schlangenlinien oder Kreise, der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt - trainiert spielerisch das Gleichgewicht und die Koordination - ab 2 Jahre	12 + 1 Ver-binder	https://pimage.sport-thieme.de/pdf/Produktinfo_Gonge_Balancierstrecke_Fluss_2085005_DE.pdf
Gonge® "Angelspiel"		- mit der Angel können Kinder ihre Wahrnehmungsfähigkeit und kognitive Motorik trainieren und ihr Gleichgewicht und ihre Hand-Augen-Koordination verbessern - tolle Ergänzung für Gonge® "Insel" und Gonge® "Fluss" - Set besteht aus 2 Angeln und 4 Fischen - Spielmöglichekiten sind zu finden unter dem Link (S. 10-12)	1	https://www.sportlaedchen.de/media/51/bc/e8/1699358704/2175_Instruction_d5136655250d489be28f8ec41b28ed927ddeb149.pdf

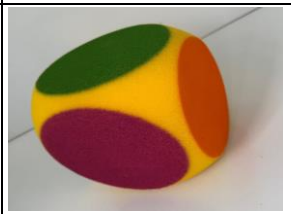
Gonge® "Fluss-Steine"		- 6 Steine (3 kleine, 3 große) für individuelle Parcours -> Durch das Variieren der Position und die Lage der Steine können schnell neue, herausfordende Pfade gelegt werden. - trainiert Gleichgewicht & Koordination - für drinnen und draußen	4	https://pimage.sport-thieme.de/pdf/Produktinformation_Gonge_Fluss-Steine_1343003_DE.pdf
Gonge® "Taktile Scheiben"		- Komplett-Set bestehend aus 20 Scheiben in 10 Strukturen, 2 Augenbinden und ein Stoffbeutel - jeweils eine große und kleine Scheibe haben die gleiche Struktur und Farbe, so können z. B. die großen Scheiben als Fußfühlpfad ausgelegt und die kleinen Scheiben passend zur erfühlten Struktur mit den Händen ertastet werden, z. B. in einem Fühlsäckchen	1	https://pimage.sport-thieme.de/pdf/Anleitung_Gonge_Tastscheiben-Set_2034384_INT.pdf
Balancierteller "Spindisc Rotor"		- Rotations-Phänomen für Groß und Klein - Drehrichtung und -tempo werden durch die Gewichtsverlagerung beeinflusst - dadurch werden (un)bewusst verschiedenste motorische Körperfunktionen mobilisiert und sensibilisiert - im Sitzen, Hocken und Stehen bespielbar	1	
Balancierbrett "Maus"		- für alle von 3-99 Jahre - der Spielball wird durch die Verlagerung des Körpergewichts in Bewegung gesetzt und gesteuert - je nach Übungsstand kann der Schwierigkeitsgrad variiert werden, in dem der Einsatz getauscht wird	1	https://pimage.sport-thieme.de/pdf/Anleitung_Jakobs_Balanco_Kreisel_Maus_1971301_INT.pdf
Balancekreisel		- klassischer Balancekreisel für die Förderung der Balance und der Motorik, des Gleichgewichtssinns, der Bewegungskoordination und Körperwahrnehmung - individuell einsetzbar - stabiler Kunststoff mit rutschsicherer, gerillter Oberfläche - bis 120 kg belastbar	1	https://pimage.sport-thieme.de/pdf/Anleitung_Sport-Thieme_Sport-_und_Therapiekreisel_2353409_DE.pdf
Schaukelbrett		- für drinnen und draußen geeigenet - einfacher Schwierigkeitsgrad - rutschfeste Auflage - Balancieren oder Wippen im Sitzen, Stehen, Liegen oder Knien	2	

Pedalo® Classic Holzrad		- Gleichgewichts- und Koordinationstrainer - eignet sich für Kinder, Jugendliche und sogar für Erwachsene - bietet Fahrspaß für eine Person - 6 stabile Holzräder (Ø 21 cm) mit profilierten Vollgummireifen sowie rutsch-, tritt- und wasserfeste Trittflächen (30 x 14 cm).	2	**Achtung!** Benutzung unter unmittelbarer Aufsicht von Erwachsenen.
Balancierbrett		- Balancierbrett zur individuellen Ergänzung diverser Bewegungsparcours	1	
Balancierbrett		- stabiles Balancierbrett zur individuellen Ergänzung diverser Bewegungsparcours	1	
Balancierbrett "Looping"		- Teamgeist ist gefragt -> Balncierbrett "Looping" wird von zwei Kindern gespielt - nur durch die Abstimmung sind die zu absolvierenden Schleifen zu meistern - ansonsten sind die Kugeln schnell auf und davon	1	
Balance-beam		- der Balancier-Balken zum Gleichgewichtstraining - trainiert Motorik, Gleichgewicht und Koordination - rutschfeste Oberfläche für sicheren Stand	1	
Kletterwippe/Brücke		- die Kletterwippe ist eine tolle Ergänzung im Bewegungsparcours - fördert die die motorischen Fähigkeiten und das Gleichgewicht	2	

Hindernisstab inkl. Fuß		- unverzichtbarer Teil von Spiel- und Lernstrecken sowie Übungs- und Hindernisparcours, z. B. als Slalomstange	3 Stäbe 8 Füße	
Aktionskegel inkl. Stäben		- die Aktionskegel sind für Bewegungsparcour individuell einsetzbar - schmale Gymnastikreifen lassen sich in die Schlitze einstecken, Stäbe auch senkrecht - die Markierungshilfen/Aktionskegel sind platzsparend stapelbar, robust und witterungsbeständig	6	
Parcours-Steine		- vielseitig einsetzbar - Reifen oder Stangen können in die Parcours-Steine eingebaut werden	9	
Teamwalker "Sommerski"		- hier ist Teamfähigkeit gefragt "Nur gemeinsam geht es ins Ziel" - aus Holz - fördert Teamfähigkeit, Kommunikation und Abstimmung bei Kindern - trainiert koordinative Hand-/Fuß-Fähigkeiten	1	
Teamwalker "Ski"		- Set Sommerski "Team Walker" besteht aus 4 Paar Ski mit Fußschlaufen - die Ski sind paarweise oder in der Gruppe nutzbar - einzelne Bretter lassen sich einfach mit Klammern miteinander verbinden - bis zu einer Gesamtlänge von 160 cm	1	

Gymnastikreifen (verschiedene Größen/Durchmesser)		- der Gymnastikreifen ist eines der beliebtesten Sportgeräte bei Kindern - neben den typischen Hoola-Hoop-Übungen ist der Reifen für Parcours und Bewegungsspiele unerlässlich - 3x ø 40cm Reifen, 8x ø 60cm Reifen, 3x ø 70cm Reifen	18	
Laufdosen/-stelzen		- Auf die Dosenstelzen, fertig - los! - trainiert Gleichgewichtssinn und die Koordination	3	
Riesenmikado		- Geschicktlichkeitsspiel mit den bunten XXL Mikado-Holzstäben erfordert Ruhe, Geschick und Konzentration - für Jung und Alt	1	https://pimage.sport-thieme.de/pdf/1325805.pdf
Golf-Set		- kompaktes Minigolf Set - Set bestehend aus 2 Schlägern (ca. 63 cm), 2 Golfbälle, 6 Tierfiguren und 6 Sockeln	1	
Rutschfahrzeug Marienkäfer & Biene		- zur Förderung des Gleichgewichts und der Koordination - trainiert die Beinmuskulatur - für den Innenbereich	2	
Balancierspiel "Turn-Turtle"		- Übungshilfe, die bei Übungen zur Gleichgewichtsentwicklung verwendet wird - bis 150 kg belastbar	1	

Jonglier-/Schwungtücher		- die Schwung-/Jongliertücher bieten viele Einsatzmöglichkeiten	> 10	https://pimage.sport-thieme.de/pdf/Produktinfo_Jongliertuecher_DE.pdf
Spiel-/Kriechtunnel		- nicht nur ein Highlight in jeder Spielecke, sondern auch ein Spielgerät für die Förderung von Bewegung - zum hindurch Krabbeln oder einfach zum Entpannen - als Ergänzung in einem Bewegungsparcour einsetzbar - platzsparender Pop-Up-Effekt	2	
Spieltunnel Raupe		- lustiger Spieltunnel, der zum Spielen und Krabbeln einlädt - für drinnen und draußen	1	
Schwungtuch Labyrinth		- ob als Schwungtuch in der Luft oder am Boden als Spielplane, es gibt viele Spielmöglichkeiten - es gibt abnehmbare Hindernisse in den Labyrinthgängen, Netzvertiefungen, einen tunnel und eine Holperstrecke - bespielbar mit verschiedenen Kugeln, als Rennstrecke mit Matchbox oder als Fußfühlpfad usw.	1	
Turn- und Spielmatte		- 3-fach faltbare, sehr weiche Matte – ideal zum Spielen und Turnen mit Kindern - griffige Oberfläche, abwaschbar beidseitig einsetzbar	2	
Seil zum Tauziehen		- strapazierfähiges Tau für Teamspiele - wetterfestes, robustes Material ermöglicht den Einsatz im Außenbereich - Länge: 3m	2	

Belly-Bumper		- eignet sich für das Anti-Aggressionstraining, zum spielerischen Kräfte messen, aber geanuso gut im Wasser oder im Schnee - strapazierfähiger Kunststoff mit 2 Haltegriffen - Ausführung für Kinder: ø außen ca. 78 cm, ø innen ca. 28 cm, Gewicht: 4 kg	2	Zum Aufpumpen wird ein Ballkompressor benötigt. https://pimage.sport-thieme.de/pdf/1328905-Aufblasanleitung(1213420).pdf
Schaumstoff- Zahlenwürfel		- für Rechen- oder Sportspiele - federleichter, formbeständiger Würfel - vielseitig einsetzbar: zum Würfeln, Werfen, Fangen oder als Sitzgelegenheit - robuste Oberfläche - die Zahlen sind ausgefräst	8	
Schaumstoff-Farbenwürfel		- für kreative Spiele"Farben statt Zahlen" - eignet sich auch für Bewegungsspiele, bei denen Kinder zu bestimmten Stationen gehen können, die mit einer Farbe des Würfels gekennzeichnet sind	3	
Schaumstoff- Farb- und Zahlenwürfel		- Farb- und Zahlenwürfel kombiniert	7	
Schaumstoffwürfel Gefühle		- eignet sich zur spielerichen Annäherung an das Thema Gefühle und Emotionen - Erkennen und Benennen verschiedener Gesichtsausdrücke und die entsprechenden Emotionen	1	

Bewegungswürfel		- zur spielerische Bewegungsförderung - der Bewegungswürfel hilft das Bewegungsangebot abwechslungsreicher zu gestalten	1	
Schaumstoff-Wurfscheibe		- weiche Wurfscheibe mit der das Werfen und fangen richtig Spaß macht, da keine Verletzungsgefahr besteht	29	
Wurfscheibe Frisbee (Plastik)		- für verschiedene Spielvarianten geeignet - siehe Spielanleitung	16	
Jonglierteller		- fördert Balance, Motorik und Geschicklichkeit -bietet, dank seiner beiden Führungsringe auf der Unterseite, 2 Schwierigkeitsstufen beim Jonglieren (innerer Ring = einfacher, äußerer Ring = höhere Schwierigkeit)	3	
Sackhüpfen		- ein Klassiker unter den Bewegungsspielen, egal ob Wetthüpfen oder einen Parcours durchlaufen - es können bis zu 4 Spieler gleichzeitig mitmachen und jedes Alter hat Spaß daran - 1 Set bestehend aus 4 Säcken	1	

Sackhüpfen		- ein Klassiker unter den Bewegungsspielen, egal ob Wetthüpfen oder einen Parcours durchlaufen - es können mehrere Spieler mitmachen und jedes Alter hat Spaß daran - die Hüpfsäcke sind sehr robust und bestehen , Fußteil ist aus stabilen Planenstoff gefertigt	2	
Markierungskegel (0-10 nummiert)		- echte Allrounder und in vielen Bereichen einsetzbar - spielerischer Umgang mit den Zahlen, besonders für Bewegungs- und Lernspiele im Vorschulalter geeignet	1	
Markierungskegel (Mini)		- eignen sich zur Punkt- und Grenzmarkierung - handliche Ausführung für alle Trainingsanforderungen	12	
Markierungsteller mit Halter		- eignen sich für verschiedenste Sport- und Spielarten zur Markierung des Spielfelds	1	

Balancierbrett "Race"		- verbindet die Vorzüge einer Balancierwippe mit dem Spaß einer Kugelbahn - mit zwei eingefrästen Kugelbahnen - zur Förderung von Gleichgewicht und Koordination: Hier muss man das Gleichgewicht auf der Wippe finden und dabei nicht zu schnell nach rechts und links wippen, damit die Kugel in der Kurvenbahn der Schnelleren auf der Gerade auch folgen kann, ohne dass diese „über's Ziel hinausschießt“. - Balance-Brett + 2 rote Kugeln	1	
Laufwippe		- fördert die Balance und Koordination - ein Muss für jeden Bewegungsparcours - max. Belastbarkeit: 80 kg	1	
Sprossenwippe/-brücke		- als Wippe oder Brücke nutzbar - Sprossenwippe: Wippen, Schaukeln, Balancieren - Sprossenbrücke: drüber Laufen, drauf Klettern, zum sitzen oder balancieren	1	
"Liegende Acht"		- zur Förderung der Konzentration und der Ausbildung der Handmotorik, des Fingerspitzengefühls - Kugeln können einzeln oder zusammen in das Koordinationsspiel integriert werden	1	

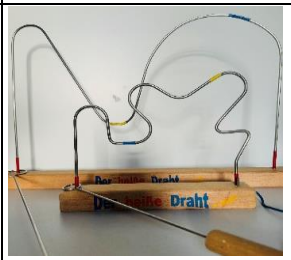
Handbalancierspiel		- trainiert und verfeinert motorische Fähigkeiten - um die Kugel vom Startpunkt zum Ziel zu bekommen, ist Geschicklichkeit und Geduld gefragt - 1 Balancierspiel inkl. 2 Stahlkugeln	1	
Hocker Holz		- die Hocker bieten diverse Einsatzmöglichkeiten	15	
Balancehalbkugel		- trainiert das Fußgewölbe, wenn barfuß auf den Fluss-Steinen balanciert wird - kräftigt Fußmuskulatur und Fußquergewölbe - fördert Konzentration und Gleichgewichtssinn - flache Seite rutschfest durch Teppichbelag	11	https://pimage.sport-thieme.de/pdf/Anleitung_Pedalo_Balance-Stein_143158-01-DE.pdf
Kegeln/Turnkeule (Holz)		- Gymnastikkeulen aus Holz, mit mehr Gewicht als Kunststoffkeulen - Keulen sind sehr standfest und können auch für diverse Spielmöglichkeiten eingesetzt werden	13	
Balance Igel - Halbkugel		- Förderung der Koordination, der Körperwahrnehmung und des Balancegefühls - Kinder balancieren Barfuß über die Halbkugel wobei die Noppen angenehm in den Fußsohlen kribbeln - Massageeffekt - bietet zahlreiche Übungsmöglichkeiten für die Bereiche Sport, Schule und Kindergarten - Sonsomotorische Wirkung - Fußmassage und Körperwahrnehmung - Training von Kraft- und Koordination	7	https://pimage.sport-thieme.de/pdf/Anleitung_Sport-Thieme_Balance-Igel_1865208_11_DE.pdf

Igelbälle/-ringe Softball		- Igelbälle/-ringe eignen sich für verschiedene Gymnastik- und Massageübungen, aber auch für motorische Übungen sehr gut geeignet - wird gern als Hilfsmittel für Auflockerungs- und Kennelernspiele eingesetzt - Softbälle sind universell einsetzbar - gut zu greifen, keine Verletzungsgefahr, abwaschbar, ideal für Kinderhände - diverse Ausführung vorrätig	> 10	
Medizinball		- der Medizinball ist der Klassiker im Schulsport - ob Hochwerfen, gegen eine Wand prallen lassen, es gint eime Vielzahl an Einsatzmöglichkeiten - Gewicht: 1kg	2	
Ballwurf-Spiel		- jeder Spieler wirft einen Ball und erhlt die entsprechenden Punkte je umgeworfenen Aufsteller	1	
Wurfspiel "Ringwurfspiel"		- Ringe Werfen ist ein beliebtes Wurfspiel für Kindergarten, Grundschule und Sportverein. - Mit etwas Abstand müssen die Ringe zielsicher auf die Holzstäbe geworfen werden. Die Kraft muss beim Wurf geschickt dosiert werden, damit die Ringe den Zielstab nicht verfehlen. - schult die Auge-Hand-Koordination	1	
CatchBall		- der Fangball trainiert vielseitig und spielend leicht nicht nur das Auge und die Augen-Hand-Koordination, sondern auch das mathematische Können -> schult Konzentration, Gedächtnis und Rechnen ness in der Gruppe gefördert - siehe Spielanleitung	2	https://pimage.sport-thieme.de/pdf/132-7306.pdf

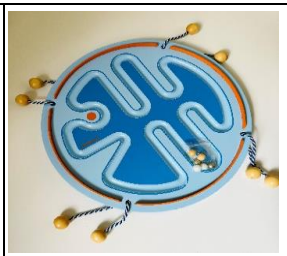
Lochwand "Kletterpfad"		- bei diesem Spiel ist Geschicklichkeit, Konzentration und eine ruhige Hand gefragt - die Kugel muss ohne Absturz von unten nach oben ins Ziel befördert werden - identische Spielbretter ermöglichen, dass 2 Spieler einen spannenden Wettkampf austragen können	1	
Balance-Trainer "Togu Balance-Ball Jumper"		- trainiert Kraft, Ausdauer und Koordination - kann wie ein Aerobic-Step verwendet werden - siehe Übungsvorschläge	1	https://www.togu.de/media/image/ba/0f/40/TC-Jumper-Fitness-webxcdvMsEL78o9t.jpg
Wahrnehmung & Sinne				
Fühlbox aus Holz mit 2 Eingrifflöchern		- zum Entdecken der Sinne durch Ertasten von Objekten anhand ihrer Größe, Oberfläche oder ihres Gewichts zu erkennen, ohne den Gegenstand zu sehen - verschiedene Objekte können in den Fühlbox gelegt werden, z. B. Holz-Buchstaben oder -Zahlen	2	
Lupe(n)		- Lupe für kleine Entdecker und Forscher - vielseitig einsetzbar, egal ob bei Wandertagen oder Projektarbeiten	21	

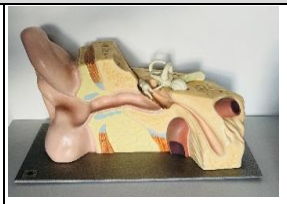
Riesenpinzette		- zum Trainieren der Feinmotorik und Konzentration - die Pinzetten eignen sich für Sortierspiele und zum Greifen von Kleinigkeiten - Set beinhaltet 12 Pinzetten	1	
Lärmampel		- Kontrolle des Geräuschpegels im Raum mittels Lärmpegelmessgerät - der Lärmpegel wird durch die Lichter Rot, Gelb, Grün veranschaulicht (Verkehrsampel nachempfunden) - wenn Gelb oder Rot angezeigt wird, ist es im Zimmer zu laut - die Empfindlichkeit iast in einem Bereich von 55 bis 80 dB(A) einstellbar , wodurch eine Anpassung der räumlichen Gegebenheiten und individuelles Lärmempfinden möglich ist - Berichte belegen, dass der Einsatz der Lärmampel eine Selbstregulierung bei den Kindern auslöst, die zur Senkung der Geräuschepegel führt.	3	
Spiel Planet der Sinne "Fühlen"		- Spiel für 2 bis 4 Spieler im Alter von 4 bis 12 Jahren - fördert das genaue Fühlen und die haptische Wahrnehmung	1	

Spiel Planet der Sinne "Sehen"		- Spiel für 2 bis 4 Spieler im Alter von 4 bis 12 Jahren - fördert genaues Schauen, Gedächtnis, Reaktionsvermögen und visuelle Wahrnehmung	1	
Streichelspiel (Dusyma)		- Grundidee des Streichelspiels besteht darin, dass Kinder sich gegenseitig mit den Streichelelementen (Materialien unterschiedlichster taktiler Eigenschaften, z.B. grober Leinenstoff, Alufolie, Leder, Borsten, Sandpapier) streicheln, wahrnehmen und bei geschlossenen Augen die entsprechenden Elemente in ihrer Einsteckleiste herausfinden. - Diese Idee lässt sich vielfältig variieren, so dass sich	2	
Gewichte-Memory		- beim Gewichts-Memory geht es darum die richtigen Zylinderpaare, sprich die gleichen Gewichte (farblich gekennzeichnet) zu finden - Abwägen der Gewichte und somit Schulung der Sinne - Gewichte: schwarz 80g, rot 100g, gelb 150g, grün 175g, blau 200g und orange 225g	1	
Geräusche-Memory		- zur Schulung des Hörsinns und der Wahrnehmungsfähigkeit - einfach die Kästchen schütteln und genau die Geräusche miteinander vergleichen - mit Markierung auf der Unterseite zur Erfolgskontrolle - Füllung der Holzboxen mit Schrauben, Sand, Holzperlen, Glasmurmeln, Metallperlen und Glocken	1	ab 3 Jahre
Gerüche-Memory		- Wahrnehmungsspiel verschiedener Gerüche	1	

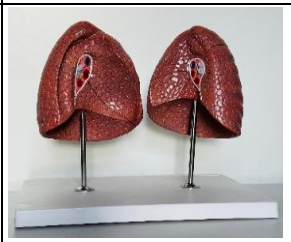
Kugellabyrinth		- Immer der Linie nach soll eine Metallkugel zum Ziel bewegt werden, ohne dass sie in eines der Löcher fällt. - zur Bewegung der Kugel wird die Spielfläche durch zwei seitlich Drehknöpfe bewegt - ab 5 Jahre	1	
Der heiße Draht		- Geschicklichkeitsspiel bei dem der Stab entlang des Drahts zu führen ist ohne diesen zu berühren - sobald der Draht berührt wurde ist ein Signalton zu hören und das Spiel muss von vorne begonnen werden	2	
Motorische Entwicklung & Bewegungsförderung				
Formensteckspiel Rotolino		- das Holzformen-Steckspiel ist ein kreatives Sortierspiel für Kinder - Kennelernen von Formen und Förderung der Hand-Auge-Koordination	1	
Motorikspiel		- farbenfrohes Motorikspiel, bei dem nicht nur die geometrische Formen den passende Holzauschnitt zuzuordnen sind, sondern auch das passende Gegenstück zu finden ist - eine knifflige Angelegenheit, bei der die Formen so gedreht werden müssen, dass sie richtig zusammen passen	2	

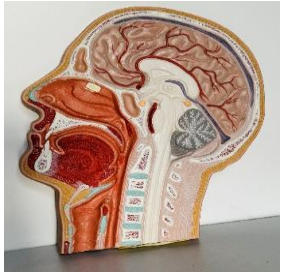
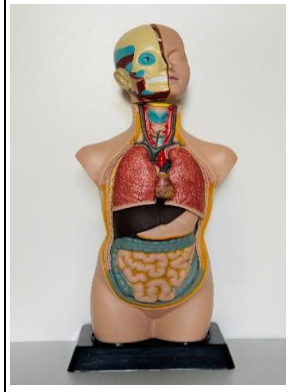
Klangbaum "Die Regenbogen Murmelbahn"		- der Klangbaum vereint visuelle mit akustischen Reize - eine Kugel wird auf das obere Ende des Bäumchens gesetzt und dabei beobachtet, wie es von Blatt zu Blatt durch die verschiedenen Farbzonen rollt und dabei eine Melodie erzeugt - die Holzblätter werden auf dem Weg nach unten immer größer und ihr Klang somit immer tiefer und voller - Altersempfehlung: ab 2 Jahren	1	
Bauklötze		- naturfarbenen Holzbausteine mit denen Kunstwerke ganz nach den eigenen Vorstellungen umgesetzt werden können - für Kindern ab einem Jahr geeignet	1	
Turmspiel		- Geschicklichkeitsspiel für 2 bis 6 Spieler - abwechselnd werden die Steine aus dem Turm gezogen, doch wer den Turm zu Fall bringt, verliert das Spiel	1	
Fädelknöpfe		- das Auffädeln der Knöpfe macht nicht nur großen Spaß, es trägt zur Schulung der Hand-Augen-Koordination bei, verbessert die Feinmotorik und unterstützt die Konzentration - im Handumdrehen entstehen aus den Fädelknöpfen tolle Halsketten oder Armbänder in vielen bunten Farben - Fädelknöpfe mit 1 bis 5 Löchern	1	

Motorikspiel Loupo		- zur Förderung von Geschicklichkeit, Reaktionsvermögen und Teamgeist - für 2-4 Spieler: sind es zwei Mitspieler, hält jeder Spieler zwei Seile und bei vier Mitspielern bekommt jeder eines der Seile in die Hand - eine Kugel wird eingesetzt und durch das jeweilige Labyrinth geleitet - alle Mitspieler sollten durch vorsichtige Auf- Abbwegungen der Seile den Lauf der Kugel beeinflussen. Die Kugel darf den vorgegebenen Weg dabei nicht verlassen. Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, können auch mehrere Kugeln	1	
Geschicklichkeitspiel "Tricours"		- fordert die Spieler (min. 3 Spieler) im Team heraus zu agieren und miteinander zu reden, anders kann die Aufgabe nicht gelöst werden und das gesamte Team verliert - die Spieler ziehen je nach Weisung der anderen Mitspieler an den Schnüren und die Anderen geben nach. So wird der Führungsring, welcher die Kugel rettet, in alle Richtungen gelenkt. Gewinnen kann das Team, wenn alle 3 Farbkugel in das jeweils richtige Farbloch am Spielerende gebracht wurden - zeigt, dass nicht nur der Einzelsieg im Vordergrund steht - ab 4 Jahren empfohlen	1	
Feinmotorik-Würfel		- Lernwürfel mit verschiedenen Verschlüssen an allen 6 Seiten - zur Förderung der Feinmotorik	1	
Spiel- und Sitzwürfel		- der Spiel- und Sitzwürfel bietet verschiedene Einsatzmöglichkeiten	1	

Anatomische Modelle				
Ohrmodell groß		- mit abnehmbaren Trommelfell mit Hammer und Amboss sowie Labyrinth mit Steigbügel, Schnecke, Hör- und Gleichgewichtsnerv	1	
Ohrmodell klein		- mit abnehmbaren Trommelfell mit Hammer und Amboss sowie Labyrinth mit Steigbügel, Schnecke, Hör- und Gleichgewichtsnerv	1	
Wirbelsäulenmodell		- naturgetreuer Abguss der menschlichen Wirbelsäule - das Wirbelsäulenmodell kann als detailgetreues Präsentations- und Demonstrationsmodell verwendet werden - auf Stativ	1	

Skelett (groß)		- Anatomisches Modell zum Entdecken des Aufbaus des menschlichen Körpers (z. B. Wo ist das Becken? Welches ist der größte Knochen?) - auf fahrbarem Stativ	2	
Skelett (Mini)		- maßstäbliche Verkleinerung eines menschlichen Skeletts - Arme und Beine sind voll beweglich, damit alle natürlichen Bewegungen dargestellt werden können	1	
Schädel inkl. Gehirn		- menschlicher Schädel Modell mit Gehirn - Schädeldach abnehmbar - Gehirn zerlegbar	1	

Herzmodell		- Modell vom menschlichen Herz mit Kammern, Vorhöfen, Venen, Arterien und der Aorta - 2-teilig	1	
Magenmodell		- Modell vom menschlichen Magen - 2-teilig	1	
Fußmodell		- neben den oberflächlichen Strukturen sind auch Knochen, Muskeln	1	
Fußskelett		- Fußskelett mit Schien- und Wadenbeinansatz eignet sich ideal zum Veranschaulichen der Knochen eines menschlichen Fußes	1	
Lungenmodell		- Set mit zwei getrennten Lungenmodellen	1	
Dickdarmmodell mit Erkrankungen		- verkleinertes Modell eines menschlichen Dickdarms - nachfolgende Krankheiten sind dargestellt: Blinddarmentzündung, Morbus Crohn, Reizdarmsyndrom, Colitis ulcerosa, Pseudomembranose Kolitis, Divertikulose, Divertikulitis, Karzinom und Kolorektale Polypen - Modellbefindet sich auf Stativ und ist abnehmbar. - mit Lehrkarte	1	

Kopf im Medianschnitt		- Reliefmodell mit exakter Darstellung der inneren Strukturen des Kopfes.		
Torso Modell		- bietet einen detaillierten Einblick in die menschliche Anatomie und die inneren Organe des Menschen	1	
Organe des menschlichen Körpers		- Filzplakat zum Aufhängen - Abbildung des menschlichen Körpers mit abnehmbaren Organen und Beschriftungen	1	

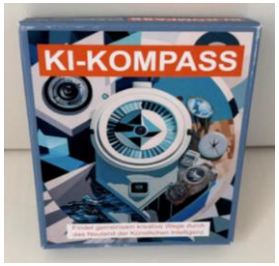
Sexualerziehung				
Aufklärungsmodelle weiblich/männlich		- verschiedene Aufklärungsmodelle zeigen äußere und inenre Geschöechtsorgane - die Haptik als Kissen trägt dazu bei Berührungängste zu überwinden - eignet sich vor allem für die gesundheitliche und körperliche Aufklärung von Kindern, die sexuelle Aufklärung von Jugendlichen und jungen Erwachsenen	1	
Kita-Box "Entdecken, schauen, fühlen"		**ALTE VERSION** - Medienpaket zur Sexualerziehung für Kinder im Vorschulalter - unterstützt Multiplikatoren bei der Vermittlung von Themen der Sexualerziehung - enthält Fachinformationen, kingerechte Medien, Spiele und vielfältige praktische Anregungen - sind einzeln und kombiniert einsetzbar - greifen inhaltlich und methodisch auf bekannte Bausteine der Elementareziehung zurück	2	
Kita-Box "Entdecken, schauen, fühlen"		**NEUE VERSION** - Medienpaket zur Sexualerziehung für Kinder im Vorschulalter - unterstützt Multiplikatoren bei der Vermittlung von Themen der Sexualerziehung - enthält Fachinformationen, kingerechte Medien, Spiele und vielfältige praktische Anregungen - sind einzeln und kombiniert einsetzbar - greifen inhaltlich und methodisch auf bekannte Bausteine der Elementareziehung zurück	1	https://shop.bzga.de/informationsflyer-kindergartenbox-entdecken-schauen-fuehlen-2830/
Puppen (m/w)		- spielerisches Erlernen des weiblichen und menschlichen Körpers - Inhalt: 2 kleine, 4 große Puppen, verschiedene Augen, Münder, Haare und Kleidung, um Puppe zu gestalten - Puppenkleidung durch Klettstreifen abnehmbar	1	

Kondom Übungsmodell		- mithilfe dieser Penismodelle kann der sichere Umgang mit Kondomen geübt werden - Modell in zwei verschiedenen Größen - möglicher Einsatz: Kondom-Führerschein als Mitmachangebot (siehe Link) -> alle dafür notwendigen Materialien erhalten sie von uns	5	https://www.liebesleben.de/media/fachkraefte/methoden/LL-Methodenfinder_Hauptmethoden_Kondom-Fuehrerschein.pdf
Schwangerschaft		- Medianschnitt durch das weibliche Becken in der 40. Schwangerschaftswoche - dient dem Studium der Lage des Kindes kurz vor der Geburt - der Fetus ist herausnehmbar - zum Vergleich der Größenverhältnisse ist ein Embryo im 3. Schwangerschaftsmonat auf dem Sockel dargestellt	1	https://www.3bscientific.com/product-manual/L20.pdf

Material- und Methodenkoffer		Der Koffer enthält eine breite Auswahl an Materialien: - Rahmenkonzept "Standards für die Sexualaufklärung in Europa" der BZgA und dem WHO Regionalbüro für Europa - Fachbuch "Sexualpädagogik und sexuelle Bildung in der Heimerziehung" (Zentrale Themen sind u. a. die Begleitung einzelner Jugendlicher, die Durchführung sexualpädagogischer Gruppenveranstaltungen, die Entwicklung von Regeln, Elternarbeit, die Gestaltung der organisationalen Strukturen sowie Medien, Materialien und Ressourcen der Sexualerziehung.) - Verhütungsmittel als Anschauungsmaterial: Kombi-Pille, Kupferspirale, Hormonpflaster, Kondom, Hormonring, Frauenkondom, Verhütungsschwamm, Diaphragma (Infokarte ohne Muster), Minipille, Pille danach, Hormonspirale, Hormonimplantat, Verhütungszäpfchen, Kupferkette - Sex & Liebe 2 (Methodenbox beinhaltet fünf vertiefende sexualpädagogische Methoden für die Zielgruppe Kinder und Jugendliche ab 8. Klasse) - Sexualisierte Gewalt mittels digitaler Medien - Bildkarten (Das Bildkarten-Set eignet sich besonders für die Altersgruppe der 8-12 Jahre und bietet zahlreiche Anlässe, mit Kindern über die Chancen und Risiken der Mediennutzung ins Gespräch zu kommen. Das Begleitheft informiert über sexualisierte Gewalt mittels digitaler Medien und zeigt verschiedene Einsatzmöglichkeiten auf.) - Koordinatensystem der Vielfalt (52 magnethaftenden Methodenkarten, die zur Visualisierung und Schematisierung von Begriffen geschlechtlicher, sexueller/amouröser und familiärer Vielfalt dienen. Auf den Begriffskarten befinden sich die Begriffe sowie gängige und ergänzende Zeichen, die deren Bedeutung symbolisch darstellen. - Das Sex-Quiz (72 Fragen und Antworten speziell für Jugendliche rund um das Thema Sex. Für Schule und Jugendarbeit) - Playsafe (schnelles, lustiges und zudem lehrreiches Kartenspiel über sexuell übertragbare Infektionen)	1	

Kamishibai - Erzähltheater		- Don Bosco Kamishibai: stabiles Erzähltheater aus Holz mit seitlichen Einschüben für Bildergeschichten - Bild für Bild Geschichten erleben	1	https://xn--sexpd-jra.store/S11P10250
Bilderbuchgeschichte "Mein Körper gehört mir!"		- Was Kinder stark macht: Mit dem Kamishibai lernen, Grenzen zu setzen - Mit dem Erzähltheater Gefühle erkennen und körperliche Autonomie definieren - 19 Bildkarten mit deutlichen Illustrationen helfen Kindern ab 5 Jahren, nein sagen zu lernen - „Es ist mein Körper!“: Selbstwertgefühl stärken und lernen, persönliche Grenzen auszusprechen - Gemeinsam gegen sexuellen Missbrauch – in der Gruppe erfahren, wie man sich gegen unerwünschte Begegnungen zur Wehr setzt - zur Nutzung mit dem Kamishibai - Erzähltheater geeignet	1	https://xn--sexpd-jra.store/S11P10251
Bilderbuchgeschichte "Tobi: Schlechte Geheimnisse darfst du nicht für dich behalten!"		- Kinder gegen Missbrauch stark machen: Thema sexueller Missbrauch für Kinder greifbar machen und ihnen Möglichkeiten zur Hilfe aufzeigen - 13 Bildkarten mit Begleitheft inkl. Begriffserklärungen und Spielanregungen zur Prävention von Kindesmissbrauch Kinder schützen: Täter entlarven, kindliche Schuldgefühle entkräften, sexuelle Übergriffe erkennen, benennen und Vertrauenspersonen melden - zur Nutzung mit dem Kamishibai - Erzähltheater geeignet	1	https://xn--sexpd-jra.store/S11P10249
Bilderbuchgeschichte "Nein heißt nein, sagt die Maus"		- …und plötzlich steht der Fuchs vor dir: Kinder stärken und aufklären - Kinderschutz: Eine ernste Angelegenheit als humorvolle Tiergeschichte fürs Kamishibai - Nein sagen wirkt: auf einfache Art Selbstbewusstsein stärken und die sozial-emotionale Entwicklung fördern - ab 4 Jahren, für den Einsatz in Kindergarten, Grundschule oder Hort - zur Nutzung mit dem Kamishibai - Erzähltheater geeignet	1	https://xn--sexpd-jra.store/S11P10248
Bilderbuchgeschichte "Das große und das kleine Nein"		- die Geschichte handelt vom Nein-Sagen in den unterschiedlichsten Situationen - Kinder sollen ermutigt werden, Gefühle und Bedürfnisse selbstbewusst zu vertreten, vor allem wenn es um ihre körperliche Selbstbestimmung geht	1	https://xn--sexpd-jra.store/S11P10176

Babysimulatoren				
"Shaken baby" Schütteltrauma		- das Modell demonstriert eindrucksvoll die Anfälligkeit von Säuglingen gegenüber einem Schütteltrauma - Durch den transparenten Kopf lässt sich beobachten, wie das Gehirn des Säuglings geschädigt werden kann. Außerdem zeigt es, wie wichtig das Stützen des Kopfes bei Säuglingen ist. - Dient zur Schulung, wie man ein Schütteltrauma verhindern kann, das verheerende Folgen, unter anderem permanente Hirnschäden, Erblindung und Tod, haben kann.	1	https://www.babybedenkzeit.de/wp-content/uploads/2021/03/Kurzinformation_SBS.pdf
Babymodell "alkoholgeschädigt"		- zusätzlich zum RealCare™-Simulator "Babymodell alkoholgeschädigt“ gibt es ein ausführliches Handbuch - Inhalt des Handbuches: Überblick über die Thematik, Auswirkungen von Alkohol auf das ungeborene Kind, charakteristische Symptome von FASD, Begriffserklärungen, Curriculum mit 10 Modulen für Unterricht und Gruppenarbeit sowie Fragenkatalog	1	https://www.babybedenkzeit.de/wp-content/uploads/2021/03/Kurzinformation_FAS.pdf
Babymodell "drogengeschädigt"		- zusätzlich zum RealCare™-Simulator "Babymodell drogengeschädigt“ gibt es ein ausführliches Handbuch - Inhalt des Handbuches: Hintergrundinformationen, Auswirkungen von Drogenexposition in der Schwangerschaft – bei Neugeborenen und Kleinkindern , Langzeitfolgen, Bedienungsanleitung des Modells, Arbeitsblätter	1	https://www.babybedenkzeit.de/wp-content/uploads/2021/03/Kurzinformation_DAD.pdf
Smokey Sue "Die Gefahren des Rauchens"		- die Raucherpuppe zeigt eindringlich, wie viel Teer sich beim Rauchen einer einzigen Zigarette in der Lunge sammelt - der normalerweise direkt in die Lunge inhalierte Teer wird zu diesem Zweck in einem transparenten Röhrchen gesammelt. - Inahlt: Stativ, 5 auswaschbare Sammelröhrchen, Transporttasche	1	

Suchtprävention				
"Der grüne Koffer - Cannabisprävention"		- Methodenset zur Präventionsarbeit zum Thema Cannabis - Altersempfehlung: 15-17 Jahre	2	https://www.suchtpraevention-sachsen.de/projekte/suchtmittelspezifische-suchtpraevention/der-gruene-koffer/
Max & Min@		- Programm zur Prävention problematischer Mediennutzung und (Cyber-)Mobbing für Klasse 5 und 6 - Schaffen einer Brücke zwischen der Medienbildung in der Schule und der Medienerziehung im Elternhaus - Förderung der Medienkompetenz bei Lehrkräften und Fachkräften der Schulsozialarbeit - das Programm kann an allen Schulformen, auch in sonderpädagogischen Einrichtungen, durchgeführt werden (mehrsprachige Materialien für Eltern und Erziehungsberechtigte stehen zur Verfügung)	1	https://www.suchtpraevention-sachsen.de/projekte/suchtmittelspezifische-suchtpraevention/max-min/
KI-Kompass		- die Möglichkeiten und Grenzen von Künstlicher Intelligenz entdecken - Kartenspiel für 3 bis 5 Personen - Die Aufgabe der Spielerinnen und Spieler ist es, gemeinsam mit ihren eigenen KI-Karten in acht Runden zufällig ausgewählte konkrete Probleme bestmöglich zu lösen. - ab 12 Jahre	1	https://www.hiig.de/ki-kompass/
KlarSicht-Koffer		- Methodensammlung zu den relevanten Aspekten des Alkohol- und Tabakkonsum (6 Stationen: die Verweildauer pro Station beträgt 15 Minuten, danach erfolgt der Wechsel zur nächsten Station. Ein Gesamtdurchlauf für ca. 30 Teilnehmer dauert 90 Minuten) - Entscheidungshilfen für gesundheitsförderliches Verhalten erarbeiten und für Schutzmechanismen sensibilisieren - Altersempfehlung: ab 12 Jahren und junge Erwachsene	1	https://www.suchtpraevention-sachsen.de/projekte/suchtmittelspezifische-suchtpraevention/klarsicht-koffer/

Lebenskompetenzförderung				
Glücksrauschen MINI-EDITION		- Spiel für Kinder und Jugendliche (Altersempfehlung 10-18 Jahre) zum Themenkomplex Glück - Hintergrund bilden die Positive Psychologie und die Glücksforschung, die in unterschiedlichen Methoden und Aufgaben im Spiel erlebbar sind. Kinder und Jugendliche werden angeregt, sich mit dem eigenen Glücksverständnis auseinanderzusetzen, Faktenwissen zu Glück und dessen Einflussfaktoren zu erlangen, Empathie gegenüber Mitmenschen aufzubauen sowie das eigene Handeln und dessen Wirkung zu reflektieren.	1	https://www.suchtpraevention-sachsen.de/fileadmin/bilder/Lebenskompetenz/Projekte/GLUECKSRAUSCHEN_Info-Flyer_2024.pdf
Sitzkissen Emotionen		- Die Smiley-Kissen stellen die Grundemotionen (Freude, Stolz, Überraschung, Scham, Trauer, Wut, Angst, Schadenfreude, Ekel, Neid) dar. - Diverse Einsatzmöglichkeiten, z. B. „Reise nach Jerusalem“ in Verbindung mit Emotionstraining - Set besteht aus 10 Kissen	1	
Hygiene				
Hygienekoffer mit flouresz. Gel		- mit diesem Experimentier-Koffer kann sehr wirkungsvoll das Händewaschen geschult werden - anschauliche Vermittlung zum richtigen Händwewaschen: 1. Fluoreszierende Testlotion auftragen 2. Unter Schwarzlicht halten 3. Hände wie immer waschen 4. Unter Schwarzlicht prüfen, wie gut die Hände gewaschen wurden. Ein echtes "Aha-Erlebnis" ist garantiert! - im Koffer sind „Gucklöcher" und „Handöffnungen", die das	1	
Ernährung				
Ernährungspyramide		- das dreidimensionale Schulungsmodell unterstützt die Aufklärung über eine vollwertige Ernährung - dreidimensionale DGE-Lebensmittelpyramide basiert auf dem DGE-Ernährungskreis	1	https://www.dge.de/fileadmin/dok/gesunde-ernaehrung/ernaehrungsempfehlung/pyramide/200714-DGE-Arbeitsblaetter-03-formular.pdf
Ernährungswaage		- Wiegen und bewerten lernen	1	https://cdn.wehrfritz.com/documents/pdf/Wehrfritz_Ernaehrungswaage.pdf

Bewegungs-, Ernährungs- und Mahlzeitenbausteine		- Bausteine für Bewegung, Ernährung und Mahlzeit - je nach Energiegehalt sind die Ernährungs- und Mahlzeitenbausteine unterschiedlich hoch und schwer - beim Expermentieren lernen Kinder, dass Nahrungsmittel einen unterscheidlichen Energiegehalt haben - die Bewegungsbausteine zeigen die Energie, die bei abgebildeter Aktivität verbracuht wird -> z. B. auswiegen, wie viel Fußballtraining ein Eis ausgleicht	3	
Kaffeemühle		- klassische Handmühle zum Mahlen von Kaffeebohnen	1	
Flocken-/Getreidequetsche		- handbetrieben, mit Tischklemme für einen sicheren und festen Stand auf dem Tisch - frische Flocken selber quetschen: nicht nur gesünder sondern auch mit viel mehr Geschmack als Flocken "aus der Tüte" (die wertvollen Bestandteile (Vitamine, Enzyme, Keimöle) des Getreidekorns bleiben erhalten) - quetscht alle weizenkorngroßen Getreidearten außer Mais, auch Ölsaaten und Gewürze	1	https://cdn.shopify.com/s/files/1/0580/6584/6459/files/2020_Schnitzer_Gebrauchsanweisung_CAMPO.pdf?v=1684238947
Getreidemühle		- mahlt große und harte Getreidearten, wie z. B. wie Mais, Kichererbsen, Bohnen & Sojabohnen	1	

Kuheuter mit Melkschemel inkl. 2 Hocker		- Ob im Rahmen eines Porjekttages oder -woche, zum Tag der Milch oder zum Weltschulmilchtag, der Melkschemel ist ein Highlight für alle Kinder - Fingerspitzengefühl und Kraft ist beim melken gefragt - kann von 2 Kindern gleichzeitig genutzt werden (z. B. Wettmelken - Sieger erhält ein Milch-Trinkpäckchen)	1	
"Gemüsekiste" - Variantenreiche Spielesammlung		- Förderung von Wahrnehmung, Merkfähigkeit und Wortschatzerweiterung - beinhaltet Foto und Bildkarten sowie Foto- und Bildpuzzles (farbig, schwarz/weiß) - ab 3 Jahren	1	
"Obstkorb" - Variantenreiche Spielesammlung		- Förderung von Wahrnehmung, Merkfähigkeit und Wortschatzerweiterung - beinhaltet Foto und Bildkarten sowie Foto- und Bildpuzzles (farbig, schwarz/weiß) - ab 3 Jahren	1	

Obst und Gemüse im Korb		- Korb ist gefüllt mit 36 verschiedenen Obst- und Gemüsesorten - spielerisches Kennenlernen von Obst und Gemüse - bietet Möglichkeiten für Rollenspiele im Kaufmannsladen oder auf dem Markt	1	
Fühlbox		- zum individuellen Befüllen -> jeder Griff ist eine neue Überraschung! - ohne den Gegenstand zu sehen können Objekte anhand ihrer Größe, Oberfläche oder ihres Gewichts identifziert werden	1	
Fühlsack Gemüse inkl. Gemüsequartett		- beinhaltet 8 verschiedene Obstsorten und ein Kartenspiel mit deren Hilfe Kinder zum Erkennen, Beschreiben und Zuordnen angeregt werden. - Auf den Karten sind spezielle Merkmale zu den einzelnen, sich im Fühlsack befindenen Obstorten dargestellt. - Neben kognitiven Fähig- und Fertigkeiten wird auch die Motorik auf spielerische Weise geschult.	1	
Fühlsack Obst inkl. Obstquartett		- beinhaltet 8 verschiedene Gemüsesorten und ein Kartenspiel mit deren Hilfe Kinder zum Erkennen, Beschreiben und Zuordnen angeregt werden. - Auf den Karten sind spezielle Merkmale zu den einzelnen, sich im Fühlsack befindenen Gemüsesorten dargestellt. - Neben kognitiven Fähig- und Fertigkeiten wird auch die Motorik auf spielerische Weise geschult.	1	
Spiel "Früchteturm"		- der Früchteturm ist vielfältig einsetzbar - zum Kennelernen von Obst, zum richtigen Zurodnen, für Geschicklichkeitsübungen - Inhalt: 12 Spielbretter mit Obstabbildungen, 48 Früchte sowie ein Würfel - für 2 bis 4 Spieler ab 3 Jahren	1 (1 Frucht fehlt)	

Memospiel "Gesund und Lecker, Einkaufen auf dem Markt"		- Memospiel für 2-4 Spieler zum Thema Gesund und Lecker, Einkaufen auf dem Markt" - ab 3 Jahre	1	
Vision Mensa© Ein interaktives Brettspiel		- Interaktives Brettspiel, bei dem die Schülerinnen und Schüler spielerisch wichtige Eckpfeiler einer nachhaltigen Ernährung und Schulverpflegung kennenlernen - in der anschließenden Zukunftswerkstatt entwickeln sie während der Kritik-, Fantasie- und Umsetzungsphase Visionen für die eigene Mensa - ab Klassenstufe 8	4	https://www.vernetzungsstelle-sachsen.de/visionmensa/
Sonstiges				
Spielekiste "Alte Spiele"	kein Foto	- in der Spielekiste befinden sich verschiedene Spiele, wie z. B. das Angelspiel, Büchsen werfen u. v. m.	1	
Pavillon	kein Foto	- Größe 3x3m	1	