

HANDS-ON Lernspielbälle



Gedächtnistraining • Motorikübungen • Therapie



Nr. 9001 Zahlenraum bis 20

Nr. 9002 Zahlenraum bis 100

Nr. 9003 Multiplikation

Nr. 9004 Alphabet

Wortfindungen, Stadt/Land/Fluss spielen usw.

Nr. 9006 Kennenlernball

Sätze vervollständigen und sich gegenseitig kennenlernen.

Nr. 9007 Tiere

Wie heißt das Tier? Wo lebt es? Was frisst es? Zu welcher Tiergattung gehört es? Wie bewegt es sich vorwärts usw.

Nr. 9008 Icebreaker

Englische Sätze vervollständigen und sich gegenseitig kennen lernen.

Nr. 9009 Obst und Gemüse

Was ist abgebildet? Ist es ein Obst oder Gemüse? Wie wächst es? Woher kommt es? Geschmack, Aussehen usw. beschreiben. Rezeptideen nennen.

Nr. 9010 Balle de Conversation

Französische Sätze vervollständigen.

Nr. 9011 Zeit und Uhrzeit

Fragen rund um Zeit und Uhrzeit beantworten.

Nr. 9012 Time (Englisch)

Fragen rund um Zeit und Uhrzeit.

Nr. 9013 Erzählball

Geschichte erzählen, Satz beginnen, Definition finden, Spiel „Ich packe meinen Koffer“, usw.

Nr. 9014 Emotionen

Sozial-emotionale Kompetenzen spielerisch stärken.

Nr. 9015 Maßeinheiten

Längen, Gewichte, Volumen umrechnen.

Der **HANDS-ON Lernspielball** ist das ideale Bindeglied zwischen Motorikübungen und Gedächtnistraining. Der PVC-freie Ball besteht aus einer Stoffhülle mit 32 bedruckten Feldern und einem Luftballon als Innenblase. Durch diese Kombination entstand ein leichter und trotzdem sehr robuster Ball, welcher sich hervorragend für Fang- und Wurfspiele eignet. Der Durchmesser des Lernspielballes beträgt 35 cm.

Aufblasen und Verschließen: Den Luftballon in die Stoffhülle schieben, den Luftballonhals über das breitere Ende des Kunststoff- Mundstücks ziehen und den Ball prall aufblasen. Zum Verschließen Mundstück entfernen, Luftballonhals einige Male verdrehen (nicht verknoten) und zurück in die Hülle schieben. Dadurch kann der Luftballon immer wieder verwendet werden (Mundstück bitte aufbewahren).



9005 Ersatzballon-Set



Die Grundspielregel ist einfach: Zwei oder mehr Spieler werfen sich gegenseitig den Ball zu. Beantwortet wird das Feld, welches unter dem rechten Daumen liegt.

Der Joker: Wer beim Fangen auf dem Feld mit dem HANDS-ON Maskottchen aufkommt, darf eine Aktivität für die anderen Mitspieler bestimmen.



9008 Icebreaker Ball