

# KINDER SPIELERISCH FÖRDERN

**STERN  
WIESE**



NEUE  
SPIELE!  
2022/23

# SPIEL DICH GLÜCKLICH!



Die **pädagogisch-therapeutischen Spiele und Materialien** unseres Steinitz-Verlags ermöglichen einen individuellen Zugang zur kindlichen Gefühls- und Gedankenwelt. Mit Hilfe spannender Strategien, einzigartiger Konzepte und sympathischer Figuren werden die Entwicklung und Stärkung von sozialen und emotionalen Kompetenzen abwechslungsreich gefördert.

**Entdecken Sie unsere vielfältigen Materialien und überzeugen Sie sich selbst!**

*Sie finden uns übrigens auch auf Facebook und Instagram!*



**Ängste bewältigen**

**Mutig werden**

**Gefühle regulieren**

**Flexibel:** Unsere Spiele sind zuhause, in Kindergärten, Schulen, Förderstellen, ambulanten Einrichtungen und an vielen weiteren Orten einsetzbar.

**Vielseitig:** Der richtige Umgang mit Angst und Wut, das Pflegen von Freundschaften oder das Erlernen von Schlagfertigkeit und Konfliktlösestrategien – mit unseren individuellen Materialien sind Sie immer gut aufgestellt.

**Konflikte lösen**

**Selbstbewusst reagieren**

**Anpassungsfähig:** Unsere therapeutisch-pädagogischen Werkzeuge helfen sowohl Kindern und Jugendlichen als auch Erwachsenen.



# MONSTERPAKT

## KONFLIKTE LÖSEN

ab 5  
Jahren

ab 5  
Minuten

Konflikte können monstermäßig anstrengend sein! Wer kennt das nicht? Bei der konstruktiven Bewältigung von Konflikten helfen viele kleine Monster – und das motivierende Konzept von **Monsterpakt**. Im Handumdrehen werden emotionale und soziale Kompetenzen trainiert – das macht Kinder monsterstark!



Monsterpakt kann bei jeglicher Art von Auseinandersetzungen eingesetzt werden: So können Konflikte zwischen zwei und mehreren Parteien, aber auch innere Konflikte einer Einzelperson gelöst werden.

Ein  
monstermäßiger  
Pakt!



# BEEFBOX

## KONFLIKTE ÄLTERER LÖSEN

ab 10  
Jahren

Die **Beefbox** ist unser Konfliktlösungskonzept für Kinder ab 10 Jahren und junge Erwachsene. In nur vier Schritten werden alle emotionalen und sozialen Kompetenzen, die für die konstruktive Konfliktbewältigung notwendig sind, entwickelt und trainiert. Ob im Akutfall, zur Nachbesprechung oder präventiv, für äußere oder innere Konflikte – Die Beefbox eignet sich für alle Arten und Phasen von Konflikten.



ab 5  
Minuten

Mit Konflikten  
umgehen



Die Beefbox kann bei jeglicher Art von Auseinandersetzungen eingesetzt werden: So können Konflikte zwischen zwei und mehreren Parteien, aber auch innere Konflikte einer Einzelperson gelöst werden.

# DONNERGRUMMEL

ab 8  
Jahren

## SCHLAGFERTIGKEIT LERNEN



Donnergrummel ist ein Kartenspiel mit 30 verschiedenen Schlagfertigkeitsstrategien und jeder Menge Spielspaß.



2-6  
Spieler

ab 5  
Minuten

Selbstbewusst  
reagieren und  
entschlossen handeln

Das kennen wir wohl alle: Jemand schmettert uns einen fiesen Spruch an den Kopf und wir bringen einfach kein Wort heraus. In solchen Momenten fühlen wir uns oft wie gelähmt und es erscheint uns unmöglich, „entwaffnend“ zu reagieren. **Donnergrummel** ist ein Spiel, mit dem Schlagfertigkeit erlernt und trainiert werden kann.

# ZUM DONNERGRUMMEL

Wie funktioniert das eigentlich mit der Wut? Und was kann ich tun, wenn ich geärgert werde?

**Zum Donnergrummel** ist eine ebenso fantastische wie alltagsnahe Geschichte, mit der Kinder ihrer Wut etwas näherkommen und spielerisch lernen können, jeden Tag etwas schlagfertiger zu werden.

**Unser Tipp:** Entdecken Sie auch unser grummelstarkes Begleitheft **Mein Donnergrummel!** Hier ist Platz für den eigenen Donnergrummel und viele weitere Schlagfertigkeitstricks.

Das spannende Buch  
zum Spiel!



ab 5  
Jahren

# MEIN DONNERGRUMMEL

## DAS GRUMMELSTARKE BEGLEITHEFT

Jeder hat einen **Donnergrummel!** Was macht denn deiner so? Mit diesem grummelstarken Begleitheft zum Buch, können Kinder ihren **Donnergrummel** genauer kennenlernen. Hier gibt es viele Seiten zum Ausfüllen, ein paar tolle Tipps und genügend Platz für ein paar grummelstarke Tricks. Und dazu die wichtigste Regel: Cool bleiben.



ab 6  
Jahren



Auch im 10er  
und 20er Set  
erhältlich!



# LÖWENLAUNE

## GEFÜHLE VERSTEHEN

Wie wir uns fühlen, hängt nicht von anderen Menschen oder Situationen ab, sondern davon, wie wir diese wahrnehmen und bewerten. Mit **Löwenlaune** lernen die Spieler, dass es unterschiedliche Möglichkeiten gibt, eine Situation zu bewerten, und erkennen dadurch, dass sie es selbst sind, die ihre Gefühle beeinflussen können.



Gefühle  
wahrnehmen und  
regulieren

Löwenlaune ist ein Kartenspiel,  
das in verschiedenen Variationen  
gespielt und eingesetzt werden kann.  
Gespielt wird mit 29 unterschiedlichen Gefühls-,  
70 Gedanken- und 60 Situationskarten.

2-6  
Spieler

ab 5  
Minuten

ab 5  
Jahren

# HAPPY HORST

## SPIEL DICH GLÜCKLICH

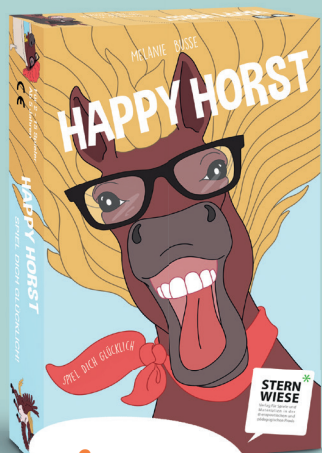
ab 5  
Jahren

ab 15  
Minuten  
2-15  
Spieler

Gute Laune lässt sich trainieren. Genau wie eine neue Sprache, können wir lernen, unser Gehirn auf „Glücksgefühle“ zu programmieren.

**Happy Horst** zeigt uns auf 57 anregenden Spielkarten, mit jeder Menge Fragen und Aktionen, wie wir unsere Stimmung positiv beeinflussen können.

**Happy Horst** ist ein Kartenspiel, das in mehreren Varianten gespielt werden kann. Zusätzlich bieten viele Tipps aus der Glücksforschung und eine Glücksrezept-Vorlage zum Ausfüllen viel Raum, um ganz eigene Stimmungsaufheller ausfindig zu machen.



Gute Stimmung  
selbst gemacht!



Jetzt beim Spiel dabei:  
Glücksrezept-Poster!



# WUTFAKTOR X

ab 6  
Jahren

## RICHTIG MIT WUT UMGEHEN

Wut ist eine starke Emotion, die leicht zu Überreaktionen führen kann. **Wutfaktor X** hilft dabei, angemessen mit der eigenen oder der Wut anderer umzugehen. – dafür werden anhand alltäglicher Konfliktsituationen effektive Handlungsstrategien gesammelt, weiterentwickelt und vertieft.

2-6  
Spieler

ab 20  
Minuten

Mittels 300 Themen- und 24 Jokerkarten sowie 60 Helferchips werden Kinder spielerisch motiviert, sich mit ihren Gefühlen, Gedanken und Verhaltensweisen auseinanderzusetzen.

Wut wahrnehmen,  
verstehen und  
regulieren



# ANGST MACHT AH!

ab 6  
Jahren

## SICH SEINEN ÄNGSTEN STELLEN

Angst: Wir alle kennen sie in unterschiedlichsten Ausführungen, genauso, wie die Neigung, ihr aus dem Weg zu gehen. **Angst macht Ah!** unterstützt Kinder und Jugendliche spielerisch dabei, sich mit ihren Ängsten auseinanderzusetzen und sie eigenständig mit hilfreichen Handlungsstrategien zu bewältigen.

Ängste  
kennenlernen und  
bewältigen

Mit 240 Themen- und 51 Jokerkarten sowie 60 Helferchips bietet dieses Brettspiel einen alltagsnahen und spielerischen Zugang zum Thema Angst.

2-6  
Spieler  
ab 20  
Minuten



# ICH@FREUNDE

## FREUNDSCHAFT PFLEGEN

2-6  
Spieler

ab 25  
Minuten

Freundschaften können uns ein Leben lang begleiten und haben einen wesentlichen Einfluss auf unser Wohlbefinden. Doch was hilft dabei, Freunde zu finden und Freundschaften zu erhalten? Gibt es dafür auch einen Schlüssel? Mit **Ich@Freunde** begeben sich die Spieler aktiv auf die Suche nach Antworten und können dabei den ein oder anderen Schlüssel entdecken.

Mit 240 Themen- und 50 Schlüsselkarten sowie 60 Stärkenchips wird das Thema Freundschaft in seinen verschiedenen Facetten spielerisch erkundet.

Freundschaften  
knüpfen und  
erhalten



ab 8  
Jahren

# ICH@FAMILIE

## SICH GEGENSEITIG VERSTEHEN

ab 6  
Jahren

Sich Zeit zu nehmen, aufeinander einzugehen und Bedürfnisse zu äußern, miteinander zu lachen, zu sagen, was man aneinander schätzt – all das sind Schlüssel, mit denen wir uns Zutritt zu einem harmonischen und glücklichen Familienleben verschaffen. **Ich@Familie** lädt dazu ein, diese Schlüssel spielerisch zu aktivieren und in den Familienalltag zu integrieren.

Mit 240 Themen- und 50 Schlüsselkarten sowie 60 Stärkenchips sorgt dieses Brettspiel für einen anregenden Austausch und jede Menge gute Laune.

Füreinander da  
sein und einander  
wertschätzen!



2-6  
Spieler

ab 25  
Minuten

Nominiert für  
„der deutsche Lern-  
spielpreis 2014“  
und „Das goldene  
Schaufel-  
pferd 2014“



# DIE MÄHJUNGFRAU

ab 5  
Jahren

Marielle ist ein Star!  
Alle bewundern sie für ihre zauberhafte Stimme und die einzigartige Fähigkeit, sich in eine Meerjungfrau zu verwandeln. Doch als Leo auftaucht, kann sie plötzlich nur noch meckern. **Die Mähjungfrau** ist eine ebenso phantastische wie alltagsnahe Geschichte über Eifersucht, Neid, Lügen, wahre Schönheit und echte Freundschaft.



MÄÄÄÄHÄÄÄÄH

NEU

Typische  
Konfliktthemen:  
Eifersucht,  
Neid & Lügen

# MÄHJUNGFRAU UND MIESEPANDA



SELBSTBEWUSST REAGIEREN



2-20  
Spieler

ab 5  
Minuten

ab 4  
Jahren

Hilfreiche  
Handlungs-  
strategien

Bei diesem Kartenspiel darf ordentlich gemeckert, gemostert und gepöbelt werden. Denn der Mähjungfrau und dem Miesepanda kann man wirklich nichts recht machen. Doch zum Glück sind sie nicht allein. Mit **Mähjungfrau und Miesepanda** entwickeln die Spieler hilfreiche Handlungsstrategien und entdecken spielerisch ihr Potential! Das Selbstbewusstsein wird gestärkt und stressige Alltagssituationen können leichter bewältigt werden.\*

\*Voraussichtlich ab November 2022 erhältlich

# FÜHLIS

## GEFÜHLE, SITUATIONEN UND BEZIEHUNGEN ENTDECKEN



**Gefühle, Situationen und Beziehungen** spielerisch erkunden! Gefühle beschreiben, von Situationen berichten oder Beziehungen zueinander verstehen – was für Erwachsene schon recht heikel sein kann, ist für Kinder oft fast unmöglich.

Mit den **Fühlis** lassen sich verschiedenste Themen spielerisch darstellen, von außen betrachten, zugehörige Interaktionen begreifen und verstehen.

Neue Lösungsansätze und Handlungsstrategien können im Rollenspiel erprobt und vertieft werden.

Mit 23 austauschbaren Köpfen, davon 15 verschiedene Emotionen. In Kooperation mit den Werkstätten für Behinderte in Bethel. Auch als Fingerpuppen nutzbar.



Beobachten,  
beschreiben  
und verstehen

ab 3  
Jahren

# ZUSATZMATERIAL

## MIT VIELEN WEITEREN IDEEN



Ob online oder persönlich, in kleinen Gruppen, großen Gruppen oder zu zweit - es gibt noch viele weitere Möglichkeiten, unsere Spiele und Materialien einzusetzen. Mit unserem **kostenlosen Zusatzmaterial** lassen sich vielseitige und intensive Stundenkonzepte spielerisch gestalten.

Zum **ANSCHAUEN, AUSDRUCKEN**  
und gleich **LOSLEGEN**.

<https://www.sternwiese-verlag.de/produkte/zusatzmaterial/>

Quizfragen

Rollenspiele

Tipps

Stunden-  
konzepte



# BESTELLSCHEIN

Hiermit bestelle ich...

- Exemplar/e **Fühli**s zum Einzelpreis von 98 €\*
  - Exemplar/e **Happy Horst** zum Einzelpreis von 39 €\*
  - Exemplar/e **Donnergrummel** zum Einzelpreis von 39 €\*
  - Exemplar/e **Zum Donnergrummel** zum Einzelpreis von 18,90 €\*
  - Exemplar/e **Mein Donnergrummel** zum Einzelpreis von 5 €\*
  - Exemplar/e **Monsterpakt** zum Einzelpreis von 49 €\*
  - Exemplar/e **Löwenlaune** zum Einzelpreis von 39 €\*
  - Exemplar/e **Angst mach Ah!** zum Einzelpreis von 98 €\*
  - Exemplar/e **Wutfaktor X** zum Einzelpreis von 98 €\*
  - Exemplar/e **ich@freunde** zum Einzelpreis von 79 €\*
  - Exemplar/e **ich@familie** zum Einzelpreis von 79 €\*
  - Exemplar/e **Die Mähjungfrau** zum Einzelpreis von 18,90 €\*  
(voraussichtlich ab Mitte Juni 2022 erhältlich)
  - Exemplar/e **Mähjungfrau und Miesepanda** für 39 €\*  
(voraussichtlich ab November 2022 erhältlich)
  - Exemplar/e **Beefbox** zum Einzelpreis von 49 €\*
- Sämtliche **Zusatzmaterialien** sind kostenlos

\*zzgl. Versandkosten. Mit Ihrer Bestellung erklären Sie sich mit unserem AGB einverstanden, diese finden Sie auf [www.sternwiese-verlag.de](http://www.sternwiese-verlag.de)

Name und Adresse:

Unterschrift:

**STERN  
WIESE**



Bestellen Sie auch bequem über unseren Onlineshop:

[www.sternwiese-verlag.de](http://www.sternwiese-verlag.de)

Sternwiese Verlag  
Lübrasser Weg 38, 33719 Bielefeld  
[kontakt@sternwiese-verlag.de](mailto:kontakt@sternwiese-verlag.de)