



---

headuco

PLAY AND COACH YOUR MIND



The mark of  
responsible forestry

Die Umwelt liegt uns am Herzen und wir wollen konkret dazu beitragen, die natürlichen Ressourcen für zukünftige Generationen zu erhalten. Deshalb sind wir ein FSC-zertifiziertes Unternehmen: Produkte, die dieses Siegel tragen, enthalten Papier, Pappe, Karton und Holz aus Wäldern, die auf korrekte und verantwortungsvolle Weise nach strengen ökologischen, sozialen und ökonomischen Standards bewirtschaftet werden, sowie aus anderen kontrollierten Quellen.

Bitte kontaktieren Sie uns für weitere Details zur Nutzung des FSC-Logos.

MADE IN ITALY



Die vernetzte Welt, in der wir leben, braucht neue Spiel-, Lern- und Lehrmethoden. Headu bietet unterhaltsame, qualitativ hochwertige Spiele an, die zur Entwicklung der Intelligenzen der Kinder in einer Gemeinschaft aus aufmerksamen Eltern und ErzieherInnen beitragen. Die Headu-Methode fördert, entwickelt und nutzt natürliche Begabungen mit Hilfe von Lernspielen, die darauf ausgerichtet sind, Schlüsselkompetenzen aufzubauen und spontan und ohne Zwang die Fähigkeit zum lebenslangen Lernen zu trainieren.

# Methode

# 1 Multiple Intelligenzen

Ausgehend von der Idee, dass jedes Kind mit seiner eigenen, einzigartigen Kombination biologischer Intelligenzen geboren wird, ermöglicht das frühzeitige Erkennen der Merkmale den ErzieherInnen, die am besten geeigneten *formae mentis* für die Vermittlung von Fähigkeiten zu nutzen und zu entwickeln.



INTRAPERSONAL  
INTERPERSONAL



SPRACHLICH



MUSIKALISCH



KÖRPERLICH-  
KINÄSTHETISCH



RÄUMLICH



LOGISCH-  
MATHEMATISCH



NATURALISTISCH

In seiner *Theorie der multiplen Intelligenzen* vertritt der amerikanische Psychologe *Howard Gardner*, dass es nicht nur eine einzige Intelligenz gibt, sondern dass jeder Mensch bei der Geburt über mehrere *formae mentis* (Denkmuster) verfügt, die weitgehend unabhängig voneinander sind. Diese biologisch in jedem Individuum, wenngleich unterschiedlich, vorhandenen Intelligenzen nehmen in einem günstigen kulturellen Kontext Gestalt an, d.h. in einem *anthropologischen* Kontext, der in der Lage ist, sie zum Vorschein zu bringen und zu schätzen.



**Howard Gardner** Gardner (auf dem Foto) lehrt Kognitionswissenschaften und pädagogische Psychologie an der Harvard University. Er ist auf Lernwissenschaften und Neuropsychologie spezialisiert und weltweit für seine Studien über Intelligenz und seine *Theorie der multiplen Intelligenzen* bekannt. Außerdem ist er erfolgreicher Autor zahlreicher wissenschaftlicher, pädagogischer und soziologischer Schriften.



# 2 Menü der Kompetenzen

Entwicklung der Intelligenzen durch den Erwerb einer breiten und zugleich wesentlichen Palette von Fähigkeiten, sowohl „horizontal“ - die grundlegenden symbolischen und notationalen Systeme und die nützlichsten und aufstrebenden Disziplinen umfassend - als auch „vertikal“, mit Fokussierung auf die Grundkerne jedes Wissens.

 IDENTITÄT UND SELBSTSTÄNDIGKEIT	 ZUHÖREN UND SPRECHEN
 SOZIALISATION	 LESEN UND SCHREIBEN
 STAATSBÜRGERLICHE RECHTE UND PFLICHTEN	 SPRACHLICHE KREATIVITÄT
 WELTEN IM VERGLEICH	 ENGLISCHE SPRACHE
 GESCHICHTE, URSPRÜNGE UND ANFÄNGE	 MULTIMEDIALE AUSDRUCKSFORMEN
 MYTHEN UND LEGENDEN	 LOGISCHES DENKEN
 TASTSINN UND HANDFERTIGKEIT	 ZAHLEN UND MENGEN
 KÖRPERKOORDINATION	 ERSTE RECHENOPERATIONEN
 AUSDRUCKSFÄHIGKEIT UND VORTRAG/REZITATION	 CODING UND INFORMATIK
 KREATIVE HANDFERTIGKEIT	 WISSENSCHAFTLICHE METHODE
 FORMEN UND FARBEN	 ZYKLISCHE ZEIT UND LINEARE ZEIT
 RAUMERFASSUNG UND ORIENTIERUNGSSINN	 UMWELT UND NACHHALTIGKEIT
 DARSTELLEND KUNST	 LEBEWESEN
 VERSCHIEDENE DENKWEISEN	 MATERIE
 TÖNE UND KLÄNGE	 ERDE UND UNIVERSUM
 MUSIK	 TECHNIK UND TECHNOLOGIE

# 3 Lernspiele mit Ausrichtung

Nutzung des Spiels als exklusives Mittel zur Vermittlung von Fähigkeiten. Das Spiel hat das Potenzial, die wahre treibende Kraft der Aktivitäten von Kindern zu sein und gleichzeitig auf den Erwerb bestimmter Fähigkeiten unter Nutzung bestimmter Intelligenzkanäle ausgerichtet werden zu können.

Die Headu-Methode bietet »gezielt ausgerichtete Lernspiele« an, die darauf abzielen, bestimmte Fähigkeiten durch einen adaptiven Prozess zu erwerben: Das Kind wendet seine Intelligenzen spielerisch an, um eine mehr oder weniger komplexe Situation zu lösen. Seine durch das Spiel hochmotivierte Anstrengung führt das Kind zu neuen Fähigkeiten.

# Formae mentis



## INTRAPERSONAL INTERPERSONAL

In diesem Umfeld veranschaulicht der amerikanische Psychologe Howard Gardner zwei *formae mentis*, die intrapersonale und die interpersonale Intelligenz.

*Intrapersonale Intelligenz* ist bei Personen zu bemerken, die ein gutes Bewusstsein ihrer selbst, ihrer Gefühle und ihrer Emotionen haben. Personen, die in der Regel in der Lage sind, Entscheidungen zu treffen und Ziele zu erreichen, die ihre Stärken und Schwächen kennen und allgemein über eine angemessene Selbstbeherrschung verfügen. Eine gewisse Neigung zur intrapersonalen Intelligenz finden wir bei Kindern mit guter Selbstständigkeit beim Essen, An- und Ausziehen und Sauberkeitsverhalten oder bei Kindern, die ihre Hausaufgaben selbstständig erledigen, ohne dass man sie immer dazu auffordern muss.

*Interpersonale Intelligenz* ist bei Personen zu beobachten, die fähig sind, die Gefühle, Emotionen, Ängste, Wünsche und Bedürfnisse anderer zu verstehen: Solche Personen können gut im Team arbeiten und Führungsrollen übernehmen. Diese Veranlagung haben kontaktfreudige Kinder, die auf natürliche Weise mit Erwachsenen und Gleichaltrigen umgehen und Gruppenaktivitäten anregen und organisieren.



## SPRACHLICH

*Sprachliche Intelligenz* ist typisch für Personen, die einen reichen und vielfältigen Wortschatz kreativ einsetzen und sich mündlich wie schriftlich klar und sachbezogen ausdrücken. Diese Personen sind in der Lage, leicht neue Wörter zu beherrschen, haben eine ausgezeichnete Zuhörbereitschaft, unterscheiden leicht zwischen verschiedenen Sprachregistern und sind es gewohnt, über Sprache nachzudenken.

Manche Kinder zeigen diese Fähigkeit bereits im Alter von nur wenigen Monaten und da die verbale Sprache ein sehr wichtiges Kommunikationsmittel ist, finden sie bei den Erwachsenen schon bald eine gewisse Anerkennung.



## RÄUMLICH

*Räumliche Intelligenz* ist typisch für Personen, die einfache und komplexe Formen leicht wahrnehmen und sich einprägen können, die sich an äußere Aspekte von Gegenständen erinnern und gut räumlich orientieren. Eine gewisse visuell-räumliche Begabung zeigt sich auch in der Fähigkeit, sich ohne visuelle Reize Dinge und Situationen »geistig« vorzustellen. Diese Intelligenz ist bei Kindern zu bemerken, die ein gutes Gedächtnis für Details haben, figurative Kompositionen schaffen und sich schnell in neuen Umgebungen zurechtfinden.



## KÖRPERLICH- KINÄSTHETISCH

*Körperlich-kinästhetische Intelligenz* findet sich bei Personen, die ihre Körperbewegungen kontrollieren und koordinieren können, über eine reichhaltige Mimik und Gestik verfügen und geschickt mit Gegenständen umgehen können. Allgemeiner gesagt ist es die Intelligenz von Personen, die über eine gute Körperbeherrschung

verfügen: Sie ist bei Kindern zu beobachten, die einen guten Gleichgewichtssinn und eine gute Körperkoordination besitzen und Begabung für manuelle Tätigkeiten, für den Gebrauch nonverbaler Sprachen und für die Ausübung von Sport zeigen.



## LOGISCH- MATHEMATISCH

*Logisch-mathematische Intelligenz* ist bezeichnend für Personen, die schnell rechnen können und Probleme durch induktives oder deduktives logisches Denken lösen. Sie ist typisch für Personen, die »Problemlösungsstrategien« erarbeiten, die die Realität schematisieren, Abstraktionsfähigkeit besitzen und Konzepte zu verallgemeinern wissen.

Wir beobachten logisch-mathematische Intelligenz bei Kindern, die gut im Kopfrechnen sind, Gegenstände klassifizieren und Beziehungen zwischen Dingen erfassen können und in der Lage sind, sich auf synthetische Weise auszudrücken.



## NATURALISTISCH

*Naturalistische Intelligenz* manifestiert sich in einer besonderen Sensibilität gegenüber der Natur und der Umwelt sowie gegenüber Lebewesen, die dazu führt, die Vielfalt der eigenen Umwelt im Detail erkennen und klassifizieren zu können.

Diese Veranlagung findet sich natürlich bei Wissenschaftlern, aber auch bei primitiven Volksstämmen, die die Fähigkeit haben, zahlreiche Aspekte und Hinweise der sie umgebenden Natur zu unterscheiden. Kinder mit dieser Intelligenz zeigen besonderes Interesse an Naturphänomenen, Tieren und Pflanzen.

**Karten**



## 10 große Karten aus Pappe

DE23264 - 1-3 Jahre  
**Meine ersten Bildkarten Montessori**  
 Fördert die Selbständigkeit und die persönliche Entwicklung

Mit speziellen Formen zum Einsetzen aktivieren diese Bildkarten verschiedene Wahrnehmungswege. Inspiriert von der Drei-Stufen-Lektion nach Maria Montessori fördern sie auf natürliche und spontane Art und Weise das Zuhören, Verstehen und Einprägen der ersten Wörter und das Begreifen von Zusammenhängen.

*Zuhören und Begreifen • Einprägen und Aussprache der ersten Wörter  
 • Erster Wortschatz • Geschicklichkeit und Feinmotorik • Formen erkennen und klassifizieren*

12,2 x 17,2 x 4,0 cm 5

8059591423264



## Verschiedene Spielvarianten

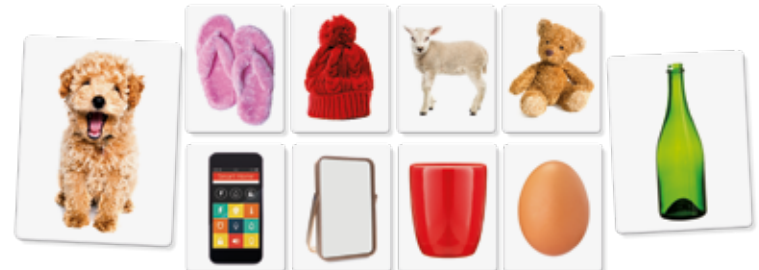
DE52460 - 1-4 Jahre  
**Tastkarten Montessori**  
 Beobachten, berühren und fühlen!

Hart, weich, rau oder glatt? Berühre die Tastkarten und ordne das entsprechende Bild zu. Mit diesen Lernkarten probieren Kinder den Tastsinn aus und lernen, Oberflächen und Gegenstände zu klassifizieren. Auch ein lustiges Lottospiel ist möglich!

*Tastsinn ausprobieren • Oberflächen erkennen • Gegenstände klassifizieren • Wortschatz erweitern*

12,2 x 17,2 x 4,0 cm 5

8057592352460





**i** multilinguale Standardverpackung,  
deutsche Beschreibung enthalten

### Tipps zu Spielen und Aktivitäten



### MU27859 - 2-5 Jahre Flash Cards Colors Montessori Die Welt der Farben für Kleinkinder

Rot, Gelb, Blau ... Entdecke die Farben, sortiere sie nach Abstufung und erkenne die Farbtöne durch aufmerksames Betrachten der Motive auf der Rückseite der Lernkarten.

*Farben wahrnehmen und erkennen • Farbtöne erkennen und nach Abstufung sortieren • Farben realen Dingen zuordnen*

12,2 x 17,2 x 4,0 cm 5

8059591427859



### Verschiedene Spielvarianten



### DE52477 - 1-3 Jahre Meine ersten Logikkarten Tiermütter und ihre Kinder!

Diese Bildkarten mit geformten Teilen sind vielen liebenswerten Tieren und ihren Jungen gewidmet! Die Kinder können den Tieren ihre Tierkinder und ihr Lieblingsfutter zuordnen und drei bunte Umgebungen zusammensetzen.

*Verbindungen herstellen • Klassifizieren lernen • Tiere kennenlernen • Wortschatz erweitern*

12,2 x 17,2 x 4,0 cm 5

8057592352477





**DE23196 - 2-5 Jahre**  
**Mein Montessori-Haus**  
 Alles an seinem Platz!

Gestalte und dekoriere dein eigenes Haus! Mit diesem Superspiel lernt das Kind, Objekte einzuordnen, Formen zu erkennen und sie an der richtigen Stelle einzusetzen.

*Die eigene Persönlichkeit und Eigenständigkeit entdecken • Taktile Fähigkeiten • Lösen kleinerer Aufgaben • Formen erkennen • Gegenstände zuordnen*

24,5 x 20,5 x 6,9 cm 4



**Haus mit 6 Zimmern**



**MU22847 - 2-5 Jahre**  
**Animal Lotto**  
 Ein fröhliches Lottospiel, um als Kind kommunikativ zu sein!

Ein einfaches und unterhaltsames Spiel, um Kinder von klein auf daran zu gewöhnen, in einem sozialen Kontext zu spielen. Dabei lernen sie, Tiere zu erkennen und dem richtigen Lebensraum zuzuordnen.

*Sich mit anderen auseinandersetzen • Tiere und Lebensbereiche erkennen und einordnen • Gesetzte Ziele erreichen • Formen erkennen*

24,5 x 20,5 x 6,9 cm 4



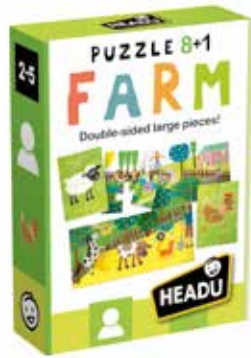
**i** multilinguale Standardverpackung, deutsche Beschreibung enthalten

**6 Lotto-Karten mit Umgebungen**



8059591423196

8059591422847



**i** multilinguale Standardverpackung,  
deutsche Beschreibung enthalten

**8 Puzzles**

IT20867 - 2-5 Jahre

### Puzzle 8+1 Farm

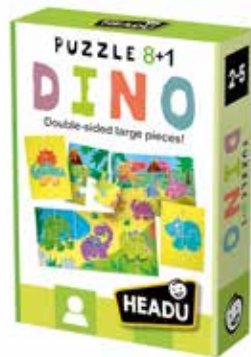
#### Große doppelseitige Bildkarten

Große doppelseitige und besonders stabile Bildkarten, auf denen es viel zu entdecken gibt. Auf der einen Seite werden 8 sympathische Jungtiere zusammengesetzt, auf der anderen ein Bauernhof voller Leben.

*Entdecken der eigenen Umwelt • Die Tiere auf dem Bauernhof kennenlernen  
• Feinmotorik entwickeln*

15,4 x 20,5 x 4,6 cm 4

8059591420867



**i** multilinguale Standardverpackung,  
deutsche Beschreibung enthalten

**Doppelseitige Puzzles**

IT22243 - 2-5 Jahre

### Puzzle 8+1 Dino

#### Große doppelseitige Bildkarten

Große doppelseitige Bildkarten, die extra für kleine Kinder entwickelt wurden. Auf einer Seite werden 8 sympathische Dinosaurier zusammengesetzt, auf der anderen wird eine wunderbare prähistorische Landschaft zusammengestellt.

*Die Welt entdecken • Dinosaurier kennenlernen • Feinmotorik entwickeln*

15,4 x 20,5 x 4,6 cm 4

8059591422243







**i** multilinguale Standardverpackung,  
deutsche Beschreibung enthalten

**Große Teile**

**MU23936 - 2-5 Jahre**  
**Progressive Puzzle 8**  
**8 Legebilder mit großen Puzzleteilen!**

Hab Spaß beim Zusammensetzen der progressiven Puzzles und beim Erkennen der Bauernhoftiere. Die Puzzles bestehen aus großen Teilen, die für Kleinkinder geeignet sind.

*Entdecken der eigenen Umwelt • Tiere auf dem Bauernhof erkennen  
• Feinmotorik entwickeln*

25,3 x 18,8 x 5,5 cm 4

8059591423936



**i** multilinguale Standardverpackung,  
deutsche Beschreibung enthalten

**20 Märchenkarten**

**MU27880 - 2-5 Jahre**  
**Invent Fairy Tales**  
**Erzählen, Gestalten und Spielen**

Mit diesen Bildkarten entdecken die Kinder fünf klassische Märchen und können viele neue Geschichten erfinden, indem sie die Figuren mischen! Außerdem haben sie viel Spaß bei Zuordnungs- und Gedächtnisspielen.

*Märchen zuhören und Märchen kennenlernen • Geschichten erfinden und erzählen • Erzähltexte erstellen • Sortieren und zuordnen lernen  
• Visuelles Gedächtnis entwickeln*

15,4 x 20,5 x 4,6 cm 4

8059591427880







### Tastbuchstaben

#### DE23257 - 3-6 Jahre Montessori Fühl-ABC

Ein Spiel ab drei Jahren, um Lesen zu lernen

Die Kinder fühlen die mattierten Buchstaben, ordnen die Wörter und Buchstaben den Lauten zu (Graphem-Phonem-Korrespondenz), lernen dank den speziellen Teilen zum Selbstkorrigieren das Alphabet und beginnen, längere und kürzere Wörter zu unterscheiden.

*Alphabet kennenlernen • Erste Wörter lesen • Tasterfahrung • Manuelle Geschicklichkeit entwickeln*

24,5 x 20,5 x 5,5 cm 4

8059591423257



### Auf drei verschiedene Weisen!

#### DE52484 - 3-6 Jahre Schreibwerkstatt Montessori

Ich lese und schreibe auf drei verschiedene Weisen!

Mit den besonderen Häusern setzen die Kinder die Wortpuzzles zusammen, schreiben mit den beweglichen Buchstaben und üben das freie Schreiben mit dem mitgelieferten Stift. Das Spiel orientiert sich an der Drei-Stufen-Lektion nach Montessori und unterstützt den Lernerfolg beim Lesen- und Schreibenlernen auf spannende Weise!

*Schreiben lernen • Wörter lesen • Alphabet kennenlernen • Wortschatz erweitern • Manuelle Geschicklichkeit entwickeln*

24,5 x 20,5 x 6,9 cm 4

8057592352484





Mit löschbarem Stift

DE52507 - 3-6 Jahre  
**Zeichenschule**

**Logische Abläufe und erste Zeichentechniken**

Ein originelles Set, mit dem Kinder Schritt für Schritt lernen können, Tiere zu zeichnen. Enthalten sind eine spezielle Tafel sowie ein löschbarer Stift zur Förderung der Kreativität.

*Zeichnen lernen • Feinmotorik und Auge-Hand-Koordination entwickeln  
• Künstlerische Kreativität anregen • Tiere erkennen*

24,5 x 20,5 x 5,5 cm 4

8057592352507



**i** multilinguale Standardverpackung,  
deutsche Beschreibung enthalten

Mit löschbarem Stift

IT21154 - 4-8 Jahre  
**Brain Trainer Puzzle**

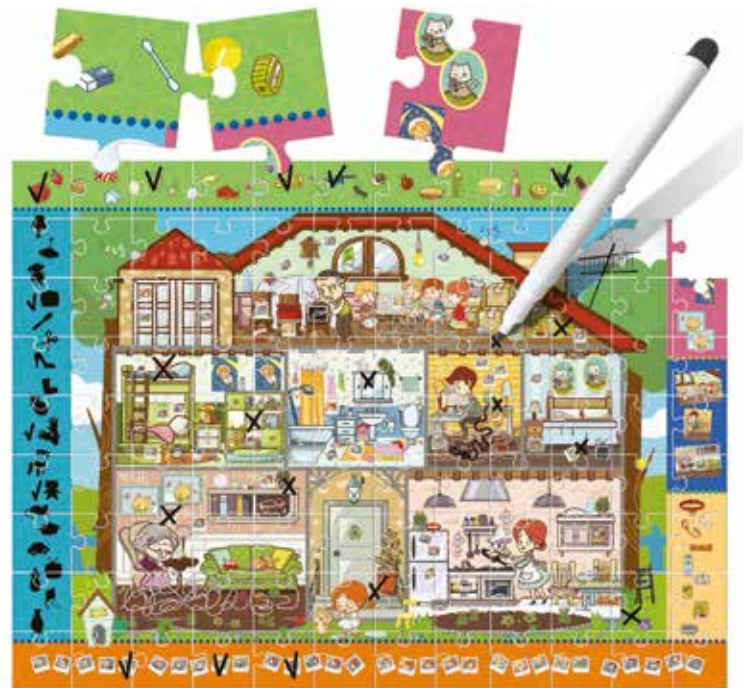
**Beobachtung, Orientierung und Logik**

Mit diesem großen Puzzle und dem löschbaren Stift kann das Kind spielerisch Gedächtnis, Beobachtungsgabe, Zuordnung und Orientierung trainieren.

*Wissenschaftliche Methode • Aufmerksamkeit fördern • Konzentration trainieren • Orientierungsvermögen trainieren • Handfertigkeit*

24,5 x 20,5 x 5,5 cm 4

8059591421154







**Große Puzzleteile**

**DE52491 - 2-4 Jahre  
Mein erstes Puzzle Montessori**

**Spiel für die Entwicklung der Sinneskoordination**

Setze das stabile Puzzle zusammen und füge dann die Tierfiguren aus Holz an den richtigen Stellen ein. Für das Spiel wurde hochwertiges Material verwendet, geeignet für Kleinkinder.

*Entwicklung der Sinne • Tastsinn • Feinmotorik • Erkennen von Formen und Tieren*

24,5 x 20,5 x 5,5 cm 4

8057592352491



multilinguale Standardverpackung, deutsche Beschreibung enthalten

**Viele Tastdetails**

**MU23592 - 1-4 Jahre  
Tactile Puzzle Montessori**

**Ein Multi-Spiel mit vielen Aktivitäten für die Kleinen**

Ein Bauernhof-Puzzle mit großen Puzzleteilen und vielen Details zum Tasten und Fühlen. Nach dem Zusammensetzen macht das Kind mit den speziellen Bildkarten viele haptische Sinneserfahrungen.

*Haptische Wahrnehmung • Feinmotorik entwickeln • Sinneskoordination*

28,5 x 25,5 x 6,1 cm 4

8059591423592





**i** multilinguale Standardverpackung,  
deutsche Beschreibung enthalten

### 6 Puzzles mit Tastdetails



#### IT20188 - 1-4 Jahre **Tactile Animals Montessori**

**Einsetzen, Zusammenfügen, Fühlen und Lernen!**

Das Kind setzt 6 große 2-teilige Puzzles zusammen und verbessert außerdem seinen Tastsinn, indem es in einem Säckchen spezielle Tastkarten sucht, von denen eine jede zu einem anderen Tier gehört.

*Tastsinn • Feinmotorik • Sinneskoordination • Erste Entdeckungen über Tiere*

24,5 x 20,5 x 6,9 cm 4

8059591420188



### Verschiedene Spielvarianten

#### DE52538 - 3-6 Jahre **Vorher und Nachher** Spiele mit den ersten Zeitbegriffen!

Setzt die zeitlichen Abfolgen richtig zusammen ... Wenn ihr es richtig gemacht habt, lächeln euch die Gesichter an! Außerdem könnt ihr ein unterhaltsames Lottospiel mit euren Freunden spielen und Spaß dabei haben, viele Geschichten zu erfinden.

*Mit den ersten Zeitbegriffen vertraut werden (am Anfang, danach, am Ende) • Über Ereignisse der Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft sprechen • Logisches Denken entwickeln • Sozialisieren*

18,8 x 18,8 x 6,1 cm 4

8057592352538







**i** multilinguale Standardverpackung,  
deutsche Beschreibung enthalten

### Montessori-Methode



#### MU23608 - 2-5 Jahre Play Farm Montessori

##### Erste Entdeckungsreisen auf dem Bauernhof!

Wer schläft im Stall? Was wächst im Gemüsegarten? Wo wird das Getreide aufbewahrt? Auf dem Bauernhof gibt es viel Spannendes zu entdecken, hab Spaß mit seinen Bewohnern und Tieren!

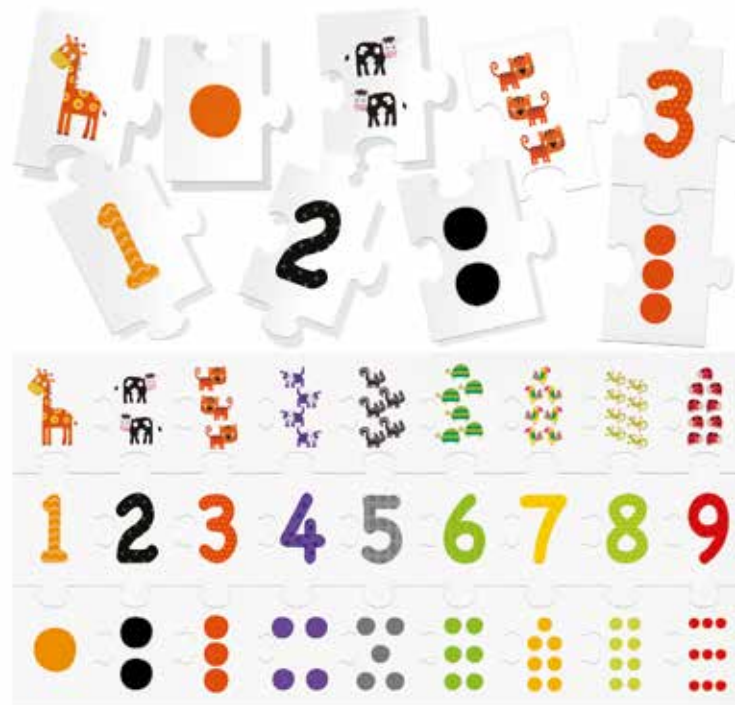
*Entdecken des Bauernhofs • Tiere erkennen • Rollen und Berufe unterscheiden • Verstehen, woher Dinge kommen*

24,5 x 20,5 x 6,9 cm 4

8059591423608



### Zahlenreihen-Puzzle



#### DE52521 - 3-6 Jahre Zahlenpuzzle

##### Zahlen und Mengen in der richtigen Reihenfolge erkennen!

Ein numerisches Lehrmittel mit verschiedenen Spielvarianten: Vertikal ordnet das Kind die Symbole von 1 bis 9 den entsprechenden Mengen zu, horizontal sortiert es Zahlen und Mengen in der richtigen Abfolge.

*Zahlen erkennen • Mengen vergleichen • Zahlen und Mengen • Erste Zahlenfolgen bilden*

15,4 x 20,5 x 4,6 cm 4

8057592352521



### Teile zum Selbstkorrigieren

#### DE52514 - 2-5 Jahre Tierkinder & ihr Futter

Jedem Tier sein Junges und sein Futter!

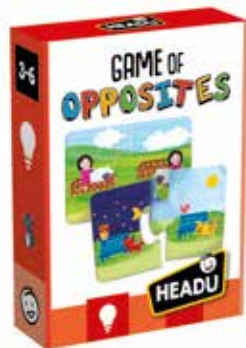
Bei diesem lustigen Spiel musst du sympathische Tiere ihrem Nachwuchs und dem bevorzugten Futter zuordnen. Die Puzzleteile zum Selbstkorrigieren helfen dir beim logischen Denken.

*Logisches Denken: Zusammenhänge und Beziehungen herstellen*

• *Erste naturalistische Kenntnisse* • *Feinmotorik*

15,4 x 20,5 x 4,6 cm 4

8057592352514



multilinguale Standardverpackung,  
deutsche Beschreibung enthalten

### 32 Bildkarten

#### IT20805 - 3-6 Jahre Game of Opposites Logik-Puzzles für Kinder

Das Kind betrachtet und vergleicht mehrere Teile und findet dabei die Übereinstimmungen und Unterschiede heraus. Jedem Teil wird sein Gegenstück zugeordnet, dabei wird das Verständnis für „Gegensätze“ geschult.

*Logisches Vergleichen* • *Visuelles Gedächtnis* • *Erstes Verständnis von Gegensätzen: hoch/tief, lang/kurz, Tag/Nacht, traurig/glücklich und so weiter*

15,4 x 20,5 x 4,6 cm 4

8059591420805







**i** multilinguale Standardverpackung,  
deutsche Beschreibung enthalten

**36 Bildkarten**



IT20768 - 2-5 Jahre

### Similar!

#### Vergleichen und Zuordnen für die Kleinen

Ein wirklich originelles Assoziationspiel! Schau die Motive genau an und verbinde sie mit ähnlichen Bildern. Du kannst sie auch nach Kategorien der Zusammengehörigkeit sortieren.

*Fördert logisches Denken durch Vergleichen und Herstellung von Beziehungen zwischen zwei oder mehreren Gegenständen • Fördert das visuelle Gedächtnis*

15,4 x 20,5 x 4,6 cm 4

8059591420768



**i** multilinguale Standardverpackung,  
deutsche Beschreibung enthalten

**Mit magischer  
Taschenlampe**



IT21420 - 5-10 Jahre

### Explore The Safari

#### Wissenschaftliches Denken von klein an anregen!

Setze das Puzzle zusammen und erkunde die Bewohner der Savanne. Notiere deine Entdeckungen wie ein echter Wissenschaftler im Notizheft. Mit der magischen Taschenlampe kannst du Dinge erkennen, die mit bloßem Auge nicht zu sehen sind.

*Wissenschaftliche Methode: Empirische Beobachtung und Notieren der Daten • Eine Umwelt kennenlernen • Klassifizierung • Feinmotorik*

24,5 x 20,5 x 5,5 cm 4

8059591421420

# Pop

POP22588  
**Holzdisplay Headu**  
H 188 cm, L 68 cm, P 35 cm





eco



play

# SUSTAINABLE EDUCATIONAL GAMES

Ecoplay entwickelt umweltfreundliche Lernspiele in ansprechendem Design für Kinder im Vorschulalter. Die Spiele werden aus recycelten oder recycelbaren Rohstoffen aus verantwortungsvollen Quellen hergestellt und enthalten keine Bestandteile aus Kunststoff.



***Die Umwelt liegt uns am Herzen und wir wollen konkret dazu beitragen, die natürlichen Ressourcen für zukünftige Generationen zu erhalten.***



# DESIGN UND PÄDAGOGIK

Der Ecoplay-Katalog bietet Spiele mit kindgerechten Illustrationen in einzigartigem Stil aus der Feder von Künstlern aus der ganzen Welt an. Die Spiele fördern die Entwicklung von Fähigkeiten und Fertigkeiten, die sich in sechs Makrobereiche des Lernens unterteilen lassen:



DIE ANDEREN UND ICH



ZAHLEN UND  
ZAHLENBEZIEHUNGEN



DIE WELT DER  
WÖRTER



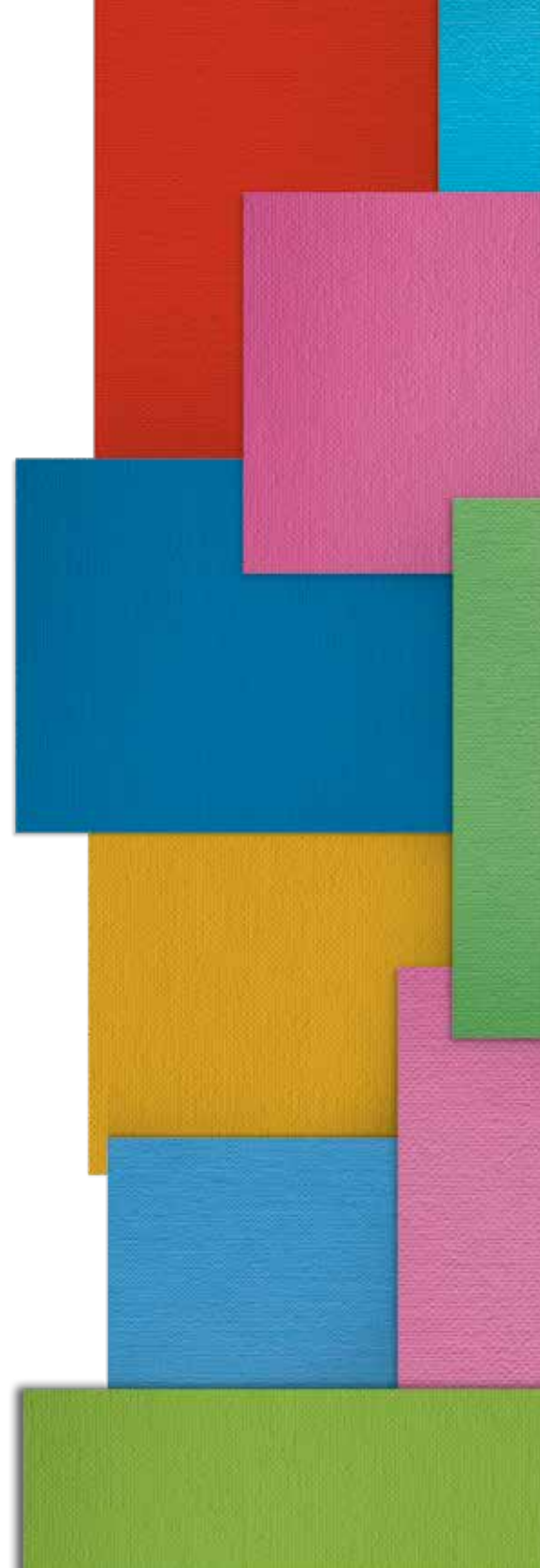
BILDER, TÖNE UND  
KLÄNGE



DER KÖRPER UND DIE  
BEWEGUNG



DIE NATUR UND DIE  
DINGE



# BIG OR SMALL?



## VERGLEICHE UND SPIELE!



### MU28511 - 2-5 Jahre

Dieses einfache und originelle Spiel ermöglicht es dem Kind, verschiedene Größen zu klassifizieren und miteinander zu vergleichen: klein, mittel und groß. Das Spiel enthält neun progressive Puzzles: drei Hündchen, drei Kätzchen und drei Mäuschen.

*Gegenstände vergleichen und sortieren • Wörter verstehen und verwenden • Tiere kennenlernen*

 11,7 x 11,7 x 6,9 cm  4

 8059591428511

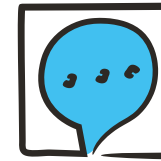


 multilinguale Standardverpackung,  
deutsche Beschreibung enthalten



# ENGLISH SCHOOL



## DAS ERSTE ALPHABET




### MU28528 - 3-6 Jahre

Setze das originelle Alphabet zusammen, ordne die Laute den Buchstaben zu und lerne viele Wörter in der fröhlichen und farbenfrohen Schule.

*Erste Wörter lernen • Mit dem Alphabet lesen • Feinmotorik*

 11,7 x 11,7 x 6,9 cm  4

 8059591428528

# TOOL SET


## WOFÜR BRAUCHEN WIR DAS?




### MU28498 - 2-5 Jahre

Was brauchen wir, um ein Bild aufzuhängen? Womit messen wir einen Gegenstand? Stelle dein erstes Werkzeug-Set zusammen und finde heraus, was man wie richtig benutzt.

*Werkzeuge kennenlernen • Die Begriffe „Davor“ und „Danach“ lernen • Wörter verstehen und verwenden*

 11,7 x 11,7 x 6,9 cm

 4

 8059591428498



 multilinguale Standardverpackung,  
deutsche Beschreibung enthalten



## BEAUTY SET



WOFÜR BRAUCHEN WIR DAS?




### MU28504 - 2-5 Jahre

Womit waschen wir uns die Hände? Was brauchen wir, um unsere Haare zu trocknen? Stelle mit den doppelseitigen Form-Puzzles dein erstes Körperpflege-Set zusammen und finde heraus, was man wie richtig benutzt.

*Gegenstände kennenlernen und analysieren • Mit den Begriffen „Davor“ und „Danach“ vertraut werden • Wörter verstehen und verwenden*

 11,7 x 11,7 x 6,9 cm  4

 8059591428504

# FAHRZEUGE & CO


## 8 DOPPELSEITIGE PUZZLES




### DE52545 - 2-5 Jahre

Wer reist heute mit dem Flugzeug? Und wer fährt mit dem Zug?  
Setze die doppelseitigen Puzzles zusammen und hab Spaß bei vielen  
Entdeckungen.

*Transportmittel erkennen • Feinmotorik • Räumliche Konzepte analysieren*

 15,4 x 15,4 x 6,9 cm

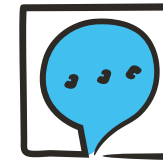
 4

 8057592352545







## DIE LUSTIGEN VOKALE SPIELE DAS SELBSTLAUT-LOTTO



### DE52552 - 2-5 Jahre

Fünf farbenfrohe Selbstlaut-Puzzles mit dicken großen Puzzleteilen. Die Kinder werden mit den Formen der Buchstaben vertraut, lernen einige Wörter kennen und haben viel Spaß bei einem unterhaltsamen Lottospiel!

*Selbstlaute erkennen • Wörter verstehen und verwenden • Feinmotorik • Visuelles Gedächtnis*

 15,4 x 15,4 x 6,9 cm  4

 8057592352552

# TIERE & IHRE KINDER



## TIERELTERN UND IHRE TIERKINDER




### DE52569 - 2-5 Jahre

Hab Spaß beim Zusammensetzen der Tierpuzzles und setze die Tierkinder bei ihrem Elterntier ein. Das Spiel fördert das logische Denken und die emotionale Kompetenz.

*Logisches Denken und erste Verknüpfungen • Tiere kennenlernen*

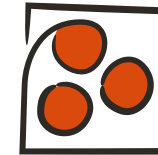
 15,4 x 15,4 x 6,9 cm  4

 8057592352569



# 123 GROSSER ZUG



SETZE DEN ZUG ZUSAMMEN UND ZÄHLE



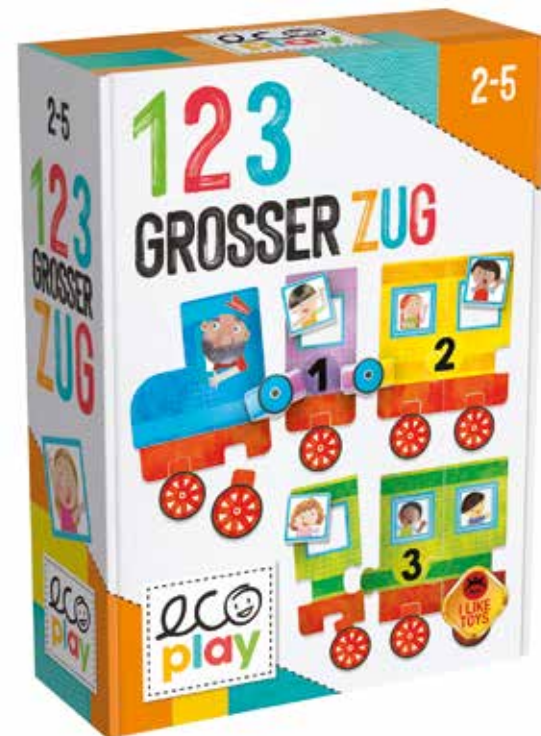
## DE52590 - 2-5 Jahre

Töff Töff! Hier kommt der lustige Zahlenzug! Setze das Form-Puzzle zusammen, ordne die Zahlen den jeweiligen Mengen zu, setze die Kinder an den entsprechenden Stellen ein und los geht's! Ihr Kind lernt mit viel Spaß zu zählen und die Zahlen von 1 bis 5 zu erkennen.

*Die Zahlen von 1 bis 5 lesen und zählen • Mengen vergleichen, Gegenstände sortieren*

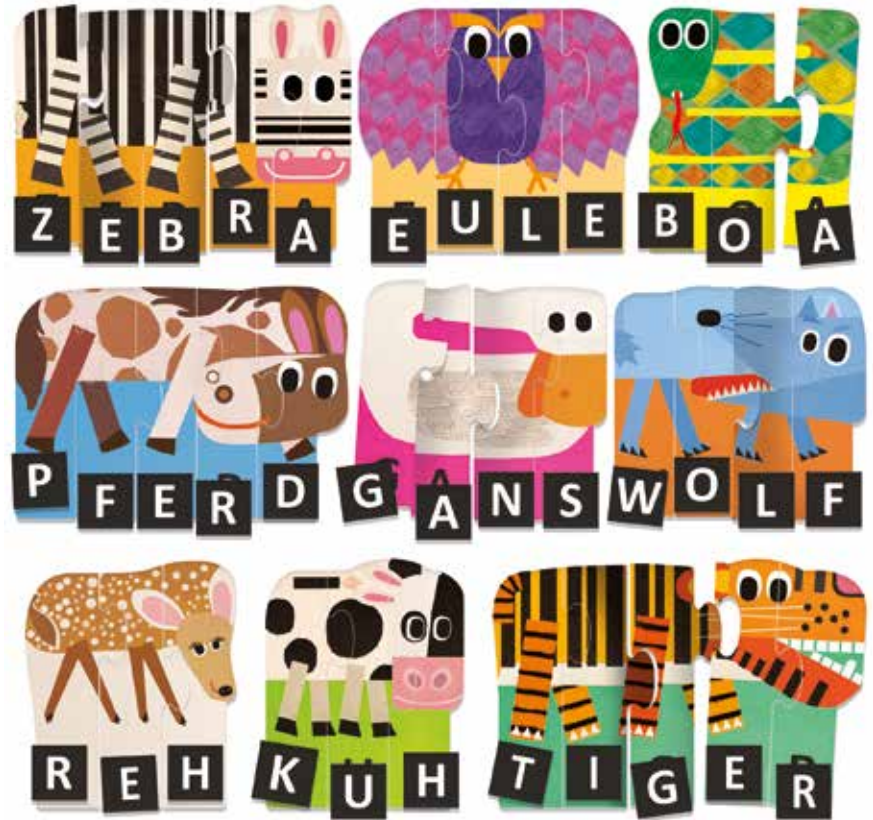
 15,4 x 20,5 x 6,1 cm  4

 8057592352590



# WÖRTER UND BUCHSTABEN

## ICH LESE UND SCHREIBE MIT 3 JAHREN!



### DE52583 - 3-6 Jahre

Ein lustiges Lottospiel, um mit Tieren lesen und schreiben zu lernen. Setze die progressiven Puzzles zusammen, ziehe die Buchstaben und schreibe die Wörter!

*Buchstaben lesen und erkennen • Wörter schreiben • Tiere kennenlernen*

 15,4 x 20,5 x 6,1 cm

 4

 8057592352584



# LUSTIGE GESICHTER



## EMOTIONEN ZUM LACHEN




### DE52576 - 3-6 Jahre

Mein Gesicht ist glücklich, es hat einen lachenden Mund! Und deins? Spiele mit diesem originellen und unterhaltsamen Lottospiel, um Gesichtsausdrücke nachzubilden und gemeinsam über viele lustige Gesichter zu lachen.

*Gesichtsausdrücke erkennen • Emotionen erkennen • Soziale Beziehungen eingehen • Fantasie und Kreativität entwickeln*

 15,4 x 20,5 x 6,1 cm  4

 8057592352576

# TIERLOTTO

FINDE DAS RICHTIGE MUSTER

HOLZ AUS  
NACHHALTIGEN  
QUELLEN



## DE52613 - 2-5 Jahre

Viele liebenswerte Tiere, die aus großen Teilen bestehen. Nach dem Zusammensetzen der Puzzles haben die Kinder Spaß dabei, die Formen aus Holz einzusetzen und die Tierkleider zu vervollständigen.

*Tiere kennenlernen • Visuelles Gedächtnis entwickeln • Sozialisieren • Wörter verstehen und verwenden*

 24,5 x 20,5 x 5,5 cm

 4

 8057592352613





## FORMEN & FARBEN

### SETZE DIE FORMEN AUS HOLZ EIN





HOLZ AUS  
NACHHALTIGEN  
QUELLEN



#### DE52606 - 2-5 Jahre

Setze das Puzzle der Freunde der Wiese zusammen und die bunten Formen an den richtigen Stellen ein. Wie schön der Schmetterling ist! Und wie lustig die Schlange und wie liebenswert die Schnecke!

*Tiere kennenlernen • Formen und Farben erkennen • Auge-Hand-Koordination*

 24,5 x 20,5 x 5,5 cm  4

 8057592352606

# BAUERNHOFTIERE

7 TIERE MIT GROSSEN PUZZLETEILEN



## DE52620 - 2-5 Jahre

Sieben große progressive Puzzles mit Bauernhoftieren, die sich vom größten bis zum kleinsten aufeinander stapeln lassen. Das Spiel besteht aus großen, sicheren und stabilen Puzzleteilen.

*Logisches Denken • Reihen bilden • Handfertigkeit entwickeln*

 24,5 x 24,5 x 7,3 cm

 3

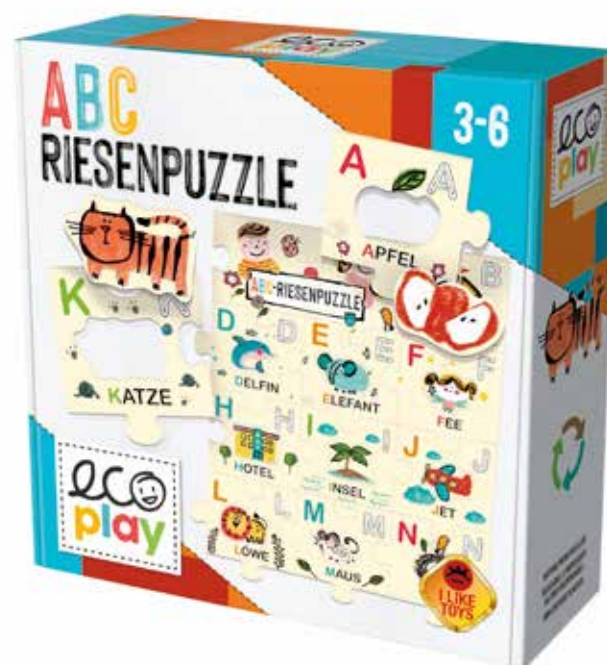
 8057592352620





# ABC-RIESENPUZZLE



## BUCHSTABEN UND WÖRTER FÜR JÜNGERE KINDER



### DE52637 - 3-6 Jahre

A wie Apfel! B wie Boot! C wie Computer . . . Setze das große Alphabet zusammen und erkenne Buchstaben und Wörter mit Hilfe der geformten Teile zum Selbstkorrigieren.

*Alphabet kennenlernen • Erste Wörter lernen • Manuelle Geschicklichkeit entwickeln*

 24,5 x 24,5 x 7,3 cm  3

 8057592352637

**POP29594**  
**PAPPDISPLAY ECOPLAY**  
Hergestellt aus umweltfreundlicher Pappe  
und umweltfreundlichem Papier  
Format : 55 x 30 x 175 cm



# PLAY AND COACH YOUR MIND

---



Vertrieb:  
Heinrich Bauer GmbH & Co.KG  
Hans-Bunte-Str. 2  
90431 Nürnberg  
Germany

Tel: +49(0)911-3 24 52-0  
Fax: +49(0)911-3 24 52-40  
E-Mail: [info@bauer-spielwaren.de](mailto:info@bauer-spielwaren.de)  
[www.bauer-spielwaren.de](http://www.bauer-spielwaren.de)



[www.headu.com](http://www.headu.com)



[www.ecoplaygames.com](http://www.ecoplaygames.com)

© Headu s.r.l. - Viale Europa 23 64023 Mosciano Sant'Angelo, TE - Italy



**NEUHEITEN**







DE58981 - 2-4 Jahre **NEW**  
**Colorito - Farbspiel  
Montessori**

Erkenne die Farben und  
ordne sie zu!



Mit dem Farbspiel Colorito lernen Kinder auf einfache Weise, Farben in ihren verschiedenen Abstufungen zu unterscheiden. Dank der in ihren wirklichen Farben abgebildeten Elemente begreifen auch Kleinkinder schnell!

Farben und ihre verschiedenen Abstufungen erkennen  
• Die visuell-naturalistische Intuition trainieren

15,4 x 20,5 x 4,6 cm 4

8057592358981



DE56291 - 4-8 Jahre  
**Einfaches Englisch  
100 Wörter - Die Stadt**

Spielen und sofort  
effektiv lernen



Das Set besteht aus stabilen Materialien, enthält über 100 wieder abnehmbare Aufkleber und ein Riesenpuzzle mit besonderen Puzzleteilen, um schon von klein auf Englisch zu lernen. Mit extra App zum Üben der richtigen Aussprache! Deutsche Erklärung der Begriffe ist enthalten.

Erkennen einer anderen Sprache • Lesen und Schreiben englischer Wörter lernen • Richtige Aussprache • Wortschatz erweitern • Fördert die Feinmotorik

24,5 x 20,5 x 5,5 cm 4

8057592356291



DE56307 - 3-6 Jahre  
**Bildkarten  
Lesen und Schreiben  
mit kleinen Tafeln**

Lesen und Schreiben  
von klein auf!



Mit diesen kleinen Tafeln lernen Kinder von klein auf Lesen und Schreiben! Sie entdecken die Laute, verknüpfen sie mit den entsprechenden Buchstaben und üben das Schreiben, indem sie die Wörter mit dem löschbaren Stift nachfahren.

Buchstaben erkennen • Erstes Lesen • Erstes Schreiben • Feinmotorik

12,2 x 17,0 x 4,2 cm 5

8057592356307



DE56314 - 3-6 Jahre  
**Theaterschule  
Puppentheater**

Inszeniere dein erstes  
Theaterstück!



Es war einmal eine Maus, aber da waren auch ein Frosch, ein Hase und ein Ochse ... Entdecke die schönsten Fabeln und lerne, wie du sie aufführen kannst: Erwecke die Figuren zum Leben und erschaffe immer wieder neue Bühnenbilder! Schauspielen • Figuren zum Leben erwecken • Gesichtsausdrücke und Emotionen erkennen • Theaterstücke und Rollen spielen lernen • Fantasie entwickeln

28,5 x 25,5 x 6,1 cm 4

8057592356314



DE58974 - 3-6 Jahre **NEW**



## Was passiert, wenn ...?


Beziehungen begreifen!



Was passiert, wenn es regnet? Bei diesem originellen Logikspiel beobachtet und vergleicht das Kind Gegenstände und Situationen, begreift den Bezug untereinander sowie den Zusammenhang von Ursache und Wirkung.

Logisches Denken entwickeln • Reihen bilden • Vergleichen • Verbindungen herstellen

 15,4 x 20,5 x 4,6 cm  4

 8057592358974



DE58967 - 5-10 Jahre **NEW**


## Wer entdeckt es zuerst?


Schnelligkeit, Konzentration und logisches Denken!



Drehe das Spinnerrad und finde in so kurzer Zeit wie möglich die richtigen Motive! „Wer entdeckt es zuerst?“ ist ein spannendes Beobachtungs- und Schnelligkeitsspiel mit verschiedenen Spielvarianten, bei denen Kinder und Erwachsene zusammen spielen und wetteifern können!

Beobachtungsgabe und visuelles Gedächtnis • Konzentration • Logisches Denken • Sortieren und Klassifizieren • Erkennen von Farben

 28,5 x 24,5 x 6,1 cm  4

 8057592358967



DE59001 - 3-6 Jahre **NEW**



## Meine erste Enzyklopädie Montessori

Wörter kennenlernen, schreiben und lesen



Auf dieser praktischen Schreibunterlage aus Holz können die Kinder mit den beweglichen Buchstaben ihre ersten Wörter bilden und sie anschließend mit dem löschraren Stift auf die Tafel schreiben. Dank der lexikalischen Umgebungen erwerben sie außerdem einen großen Grundwortschatz.

Erste Wörter bilden • Lesen und Schreiben lernen • Die Welt um sich herum kennenlernen • Wortschatz erweitern und Wortbedeutungen erlernen • Visuelles Gedächtnis trainieren

 28,5 x 24,5 x 6,1 cm  4

 8057592359001



DE58998 - 6-10 Jahre **NEW**


## Ein Spiel ums kleine Einmaleins


Wer rechnet am schnellsten?



Ziehe eine Karte, lies die Multiplikation und finde das richtige Ergebnis. Doch aufgepasst: Du musst schneller sein als deine Spielgegner! Bei diesem spannenden Spiel ums kleine Einmaleins trainierst du das Kopfrechnen und lernst das Pythagorasbrett kennen!

Kopfrechnen • Das kleine Einmaleins zum Multiplizieren der Zahlen von 1 bis 10 lernen • Das Pythagorasbrett kennenlernen • Regeln einhalten

 24,5 x 20,5 x 5,5 cm  4

 8057592358998



# Professional Teaching Games



Vertrieb:  
Heinrich Bauer GmbH & Co.KG  
Hans-Bunte-Str. 2  
90431 Nürnberg  
Germany

Tel: +49(0)911-3 24 52-0  
Fax: +49(0)911-3 24 52-40  
E-Mail: [info@bauer-spielwaren.de](mailto:info@bauer-spielwaren.de)  
[www.bauer-spielwaren.de](http://www.bauer-spielwaren.de)

[www.headu.com](http://www.headu.com)

POP59315