

Spiele Tipps rund um MINT

App-Tipps vom Haus der kleinen Forscher:

- Potz Blitz! Meine Stromwerkstatt (Klassenstufe 3-4)
- Interaktive Wimmel-App: Energie ist überall (ab 6 Jahren)
- Schnitzeljagd mit dem Tablet: Energie ist überall (ab Klassenstufe 2)
- Strom und Technik: Fridas Fahrradwerkstatt (6-10) mit Material zur Lernbegleitung
- Strom und Energie: Katis Strom-O-Mat
- Übersicht alle Apps vom Haus der kleinen Forscher:
<https://play.google.com/store/apps/developer?id=Stiftung+Haus+der+kleinen+Forscher> (Android)
- <https://apps.apple.com/de/developer/stiftung-haus-der-kleinen-forscher/id897886559> (iOS)
- Weitere Tipps vom Haus der Kleinen Forscher:
Experimentiervorschläge: <https://www.haus-der-kleinen-forscher.de/de/praxisanregungen/experimente-fuer-kinder>
Webtipp: <https://www.meine-forscherwelt.de/>

Einstieg ins Programmieren:

- Draw your Game: Schreibe dein eigenes Computerspiel
- Scratch: Schreibe dein eigenes Programm
- Bloxels Edu
- Minecraft Education Edition

Biologie/ Chemie/ Astronomie:

Elementable – Das Periodensystem-Gesellschaftsspiel (ab 14, Brettspiel)

Spiel des Wissens (ab 8, Brettspiel)

AstroMedia Kopernikus-Planetarium (ab 14, Modell zum Ausprobieren, Anschauen und Verstehen)

Abgetaucht: Kinder können sich mit der Biologie von Fischen auseinandersetzen (Klassenstufe 5-10)

Die Müll AG: ab 4 Jahren, kostenfrei

Niche – Breed and Evolve: 2,99 Euro, ab 9 Jahren empfohlen

Squirrel und Bär: kostenfrei, 4-10 Jahre

Abgetaucht (Browserspiel): <https://games-im-unterricht.de/sites/default/files/gamehub/abgetaucht/> → Grundschule, evtl. ab 5 Jahren

Immunity (Browserspiel): <https://games-im-unterricht.de/sites/default/files/gamehub/immunity/>

Honigbiene VR vom Südwestrundfunk

Blautopf (VR) vom Südwestrundfunk, kostenlos, für jedes Alter geeignet, <https://www.swr.de/blautopf-vr/>

Ludwig, ab 11, kostenpflichtig für 9,99 Euro

Univers Sandbox

Kerbal Space Program

Medienbildung/ Informatik/ Mathematik:

- Hidden Codes
- Harmony Square
- Bad News
- Opus Magnum
- NEPO Missions
- Krypto Kids
- Machinarium
- Rabbids Coding
- Minecraft (mit Education Version)
- Infinifactory
- Exapunks
- Shenzhen I/O
- Ludwig
- Portal
- Human Ressource Machine

Analoge Spiele:

- Zielgruppe 3-4 Jahre:

Jumbo, Ich lerne Rechnen

Carson Optical, Insektenfänger und Forscherlupe

4m, Sonnensystem Planetarium Modell

- Zielgruppe 5-7:

Kosmos, Naturgesetze-Mein erster Experimentierkasten

Jumbo, Ich lerne programmieren, Lernspiel

Clementoni, Galileo Science-Ausgrabungsset T-Rex