



PRESSEINFORMATION

Kreatives Lernen auf spielerische Art

Jumbo erweitert seine Erfolgsreihen „dessineo“ und „ich lerne“

Mit zwei kreativen Lernspiel-Neuheiten macht Jumbo in diesem Jahr Eltern und Kindern besondere Freude. Die erfolgreiche „ich lerne“-Serie, die die Eigenständigkeit der Kids beim spielerischen Lernen fördert, wird mit einem innovativen Spiel fortgesetzt: „ich lerne programmieren“. Und für die kleinen „Picassos“ im Nachwuchs bietet die dessineo-Reihe ein „doodle“-Spiel: auf Folien kritzeln und wieder löschen, bis das Bild passt.

ich lerne programmieren



Mit fünf Jahren schon programmieren lernen? Kaum zu glauben, doch dem neuesten Spiel aus der „ich lerne“-Serie von Jumbo gelingt das spielend leicht. Die Aufgabe lautet: Führe den Affen durch den Dschungel zu möglichst vielen Bananen. Freilich geht's dabei nicht immer geradeaus, denn viele Felder sind besetzt und über manche muss man drüber springen. Der Clou ist, dass die

Kinder den Affen nicht einfach voranziehen, sondern seinen Weg vorab mithilfe kleiner Plättchen „programmieren“. Da gibt es grüne Pfeile in alle Richtungen, rote Plättchen zum Springen und gelbe zum Greifen der Bananen.

Insgesamt stehen 20 Übungskärtchen mit verschiedenen Dschungelwegen in drei Schwierigkeitsstufen zur Verfügung. Im höchsten Schwierigkeitsgrad gibt's dann bereits die Funktion der „Schleifen“ – eine Bewegung wird mehrmals hintereinander wiederholt. Zum Start sollten sich die Eltern Zeit nehmen, dem Kind den spielerischen Vorgang genau zu erklären. Bald kann aber auch allein geübt werden, denn das ausgeklügelte Stecksystem zeigt sofort, ob eine Lösung stimmt oder nicht. Die

Verpackung des Spieles in einem kleinen Koffer ist zudem höchst praktisch, wenn man das Spiel für unterwegs mitnehmen will.

Altersempfehlung: ab 5 Jahren

Unverbindlich empfohlener Verkaufspreis: ca. 24,99 Euro

dessineo doodle

In drei Schritten zeichnen lernen ist das Motto bei „dessineo doodle“, der aktuellsten Neuheit aus der beliebten dessineo-Serie. Auf den transparenten Folien in der Zeichentafel kritzeln („doodlen“) die Kinder die vorgegebenen Linien nach und können diese bei Bedarf ganz einfach mit dem kleinen Schwamm auf der Rückseite des Stiftes wieder auslöschen. Damit wird die Zeichnung von Mal zu Mal schöner, und irgendwann geht's dann auch ganz ohne die Vorlagefolien.



In der dessineo doodle-Box sind je drei



Vorlagen für insgesamt zehn verschiedene Bilder enthalten, vom Schäfchen bis zum Segelboot, von der Fledermaus bis zum Feuerwehrauto. Zeigt die erste Folie lediglich die Umrisse, so erkennt man in Schritt Zwei schon recht gut, was es werden soll. Die dritte und letzte Folie sorgt schließlich für Schmuck und Verzierung, damit das Ganze auch richtig schön anzusehen ist.

Altersempfehlung: ab 4 Jahren

Unverbindlich empfohlener Verkaufspreis: ca. 14,99 Euro

JUMBO Spiele

Jumbo ist bereits seit 1853 in der Konzeption, Entwicklung und Vermarktung von Spielen und Puzzles aktiv. Seit 1970 agiert das Unternehmen mit dem bekannten roten Elefanten-Logo auf dem deutschen Markt. Die Jumbo Spiele GmbH hat ihren Sitz in Haan bei Düsseldorf und ist unter anderem für Klassiker wie Stratego, Spiel des Wissens und den Rubik's Cube bekannt und beliefert Deutschland, Österreich und die Schweiz.

Linktipp: www.jumbo.eu

Wien, 4. April 2019

*Presseanfragen bitte an: PR-Büro Halik, 2000 Stockerau, Sparkassaplatz 5a/2,
Tel. 02266/67477, E-Mail: office@halik.at*