



## **Neue SmartGames-Reisespiele: Sommerlicher Puzzle-Spaß für unterwegs**

*Magnetische Reisespiele von SmartGames*

Frankfurt/Ratingen, 02.05.2019. Die farbenfrohen Reisespiele Gewühle in der Grube und Korallenriff von SmartGames lassen Kinder ab vier bzw. fünf Jahren in spannende Welten rund ums Thema Tiere eintauchen. Egal ob unterwegs oder am Urlaubsort: dank des kompakten Formats finden die Reisebegleiter Platz in jedem Rucksack. Sie bringen nicht nur Knobelspaß, sondern trainieren gleichzeitig Gedächtnis und logisches Denken - perfekt auch zur Vorbereitung auf die Einschulung. In je 48 Aufgaben meistern schlaue Köpfe immer wieder neue Herausforderungen. Besonders praktisch: Sowohl das Spielbrett als auch die Elemente sind magnetisch. So geht nichts verloren

"Mama, mir ist langweilig!" Das kennt jeder: Ein langer Flug, Stau auf den Straßen oder Verspätungen im Fernverkehr. Die Kleinen haben nichts zu tun und quengeln unentwegt. Abhilfe schaffen dabei die SmartGames-Reisespiele. Als pädagogisch wertvolle Alternative zu Tablet und Handy ziehen die Single Puzzle Games Kinder mit kniffligen Aufgaben und liebevollen Illustrationen in ihren Bann. Gleichzeitig fördert das Knobeln wichtige kognitive Fähigkeiten wie Planen und Problemlösen. Mittlerweile gibt es acht verschiedene Reisespiele für Kinder von vier bis acht Jahren.

Korallenriff: Sommerliche Fischparty

Korallenriff versetzt Anfänger und Puzzleprofis ab vier Jahren in die faszinierende Unterwasserwelt. Wie alle magnetischen Reisespiele besteht auch dieser Titel aus einem praktischen Aufgabenheft mit Spiralbindung und integriertem Spielbrett. So geht's: Die Kinder platzieren die vier Puzzleteile je nach Vorgabe so auf der Unterlage, dass nur die abgebildeten Tiere sichtbar sind. Alle anderen müssen von den Korallen bedeckt sein. Das liebevoll illustrierte Solitärspiel macht Lust auf Urlaub und animiert Kinder in 48 leicht bis anspruchsvollen Aufgaben zum stundenlangen Zählen, Denken und Tüfteln. Nebenbei schult Korallenriff unter anderem Konzentration und räumliches Denken.

Gewühle in der Grube: Süße Waldtiere

Fuchs, Dachs und die gesamte Kaninchen-Familie suchen ein neues, gemütliches Zuhause. Gar nicht so einfach, denn im Wald suchen viele Tiere unterhalb des Waldbodens nach einem Unterschlupf. Der Nachwuchs ab fünf Jahren unterstützt die niedlichen Waldbewohner in Gewühle in der Grube dabei, ihr eigenes Heim zu finden. Nun heißt es in 48 Aufgaben ansteigender Schwierigkeitsstufe, jeder Tierart durch Wände und Böden einen eigenen Unterschlupf zu ergattern. Dank der magnetischen Elemente ist Gewühle in der Grube perfekt für die Reise. Ob im Auto, am Pool oder im Flieger - Spaß und Spannung sind garantiert! Doch Achtung, immer nur eine Lösung ist richtig. Diese ist am Ende des Heftes zu finden.

Verfügbarkeit

Gewühle in der Grube gibt es ab sofort im gut sortierten Fachhandel und online zu einer UVP von 11 EUR. Korallenriff ist ab Mai und ebenfalls für 11 EUR erhältlich.

### **Pressekontakt**

blatterPR GbR

Frau Nadine Wohlfart  
Färberstraße 71  
60594 Frankfurt

<https://blatter-pr.de/>  
[nadine@blatter-pr.de](mailto:nadine@blatter-pr.de)

### **Firmenkontakt**

SMART Toys and Games GmbH

Herr Markus Becker  
An der Pönt 46  
40885 Ratingen

<https://smartgames.eu/de>  
[deutschland@smart.be](mailto:deutschland@smart.be)

Rolf Vandoren gründete das Unternehmen SMART NV 1992 in Kontich bei Antwerpen/ Belgien. Heute vertreibt der Hersteller von Denk- und Logikspielen sowie Magnetbaukästen in über 70 Länder, darunter die Hauptabsatzmärkte Mitteleuropa und USA. Seit Juni 2016 ist SMART mit einer eigenständigen Vertriebs- und Marketing GmbH für den deutschsprachigen Raum vertreten. Die Marke SmartMax kam 2010 auf den europäischen Markt. Zu den Top-Sellern gehören weltweit Spiele wie "Camelot Jr.", "Anti-Virus" oder "IQ-Fit" aus der SmartGames Reihe. Letztere steht für international ausgezeichnete Denk- und Logikspiele, die unter anderem das Gedächtnis trainieren und die Merkfähigkeit steigern. 2017 wurden vier Spiele mit dem renommierten "spiel gut"-Siegel ausgezeichnet. SmartMax ist bereits im Vorschulbereich etabliert und erlaubt selbst Kleinkindern den sicheren Umgang mit Magneten. Seit Anfang 2017 bietet SMART mit den GeoSmart-Magnetbaukästen für Kinder ab 5 Jahren eine weitere Produktlinie an. Der "Mars Explorer" wurde im gleichen Jahr mit dem "Plus X Award" ausgezeichnet sowie für das "Goldene Schaukelpferd" nominiert.

Mehr Informationen unter [www.smartgames.eu](http://www.smartgames.eu).

Anlage: Bild

