

**Für alle Märchenfans:**  
**SMART Toys and Games bringt „Schneewittchen und die sieben  
Zwerge“ aufs Spielbrett**

*Bei Schneewittchen helfen Kinder ab 4 Jahren, die Zwerge im Haus zu finden.*

Frankfurt/Ratingen, 26.10.2017. Nach der erfolgreichen Einführung der SmartGames Vorschulspiele „Rotkäppchen“ und „Die drei kleinen Schweinchen“, hat der belgische Hersteller von Denk- und Logikspielen nun „Schneewittchen“ für Kinder ab 4 Jahren neu interpretiert. Dabei warten 48 spannende Aufgaben unterschiedlicher Schwierigkeitsstufen auf die kleinen Tüftler. Die smarte Anleitung in Bildern verrät, wie die Kinder die angezeigten Figuren im bunten 3-D-Haus verteilen, damit Schneewittchen sicher zu den Zwergen gelangt.

Wer kennt nicht das beliebte Märchen von Schneewittchen und den sieben Zwergen der Gebrüder Grimm? Die böse Stiefmutter beneidet Schneewittchen um ihre Schönheit. Ihre Versuche, sie loszuwerden scheitern – bis sie das Mädchen bei den sieben Zwergen im Wald findet. Damit sie als Hexe verkleidet Schneewittchen mit ihrem vergifteten Apfel nicht zu nahe kommt, heißt es alle Spielfiguren nach den Vorgaben im Heft richtig zu platzieren. Die



ersten 24 Aufgaben beginnen auf der Rückseite des Hauses und eignen sich besonders gut für Einsteiger. Bei den übrigen Aufgaben spielen die Kinder vor dem Haus. Sie eignen sich perfekt für geübte Tüftler. Die Schwierigkeitsgrade reichen von „Starter“ bis „Expert“. Ab dem Schwierigkeitsgrad „Junior“ wird's kniffliger. Dabei verdeutlichen Symbole für beide Spielvarianten – Rückseite und Hausfassade – im Heft, welcher Zwerg beispielsweise nicht hinter dem grünen Fenster platziert werden darf. Das Haus der Zwerge kann auch zum Spielhaus umfunktioniert werden. Kinder tauchen damit in die Rolle der bösen Stiefmutter, des schönen Schneewittchens oder der hilfsbereiten Zwerge.

## **Gemeinsam Aufgaben lösen und logisches Denken fördern**

Zusammen mit ihren Eltern können Kinder ab 4 Jahren die Aufgaben lösen und die Spielfiguren entsprechend der Vorgabe im Heft anordnen. Die Lösungen sind ebenfalls inbegriffen. Zusätzlich ist ein Bilderbuch des bekannten Märchens enthalten, mit dem die Eltern die Geschichte frei nacherzählen können. Das Deduktionsspiel fördert die kognitiven Fähigkeiten der Kinder, wie das logische und räumliche Denken sowie die Feinmotorik.

## **Verfügbarkeit**

Das Vorschulspiel ist ab sofort zu einer UVP von 25 Euro erhältlich.

## **Pressekontakt:**

---

### **blattertPR**

Presse- und Öffentlichkeitsarbeit

Justine Merz

Färberstraße 71

60594 Frankfurt a.M.

Telefon: 069-42602975

Email: kontakt@blattert-pr.de oder

justine@blattert-pr.de

### **Über SMART Toys and Games**

Rolf Vandoren gründete das Unternehmen SMART Toys and Games 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. 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. SmartMax ist bereits im Vorschulbereich etabliert und erlaubt selbst Kleinkindern den sicheren Umgang mit Magneten. Seit Juni 2016 ist SMART mit einer eigenständigen Vertriebs- und Marketing GmbH für den deutschsprachigen Raum vertreten.

Mehr Informationen unter <http://www.smartgames.eu/de>