

# PRESSEINFORMATION

## Karawanix: Wüstenexpedition für alle Sinne

Trugbilder, Sandstürme, Kamelschreie für Vorschulforscher

Nürnberg, im Januar 2016 - Wenn sich die Reisegesellschaft auf ihre Dromedare schwingt und den Weg durch die Wüste wagt, kommt es vor allem auf Teamgeist an. Lustig, spannend und lehrreich wird die Expedition, das Ziel: Wahrnehmung, Sprache und Miteinander spielerisch fördern und mit geschärften Sinnen in der Oase ankommen.

Zwei bis sechs Spieler ab fünf Jahren reihen sich ein in eine Karawane durch die Wüste. Der Weg führt an so mancher Gefahr und vielen kniffligen Aufgaben vorbei. Zu bewältigen sind diese allerdings nicht im Alleingang und nur wer seine Sinne beisammen hat, gelangt schließlich in die schattige Oase. „Augen auf!“ heißt es an der Wasserstelle, denn die Spuren im Sand verraten, wer oder was hier sonst noch krecht und fleucht. Nur wer genau hinhört, weiß, welches Dromedar beim Aufbruch zum Beladen gerufen wird, damit es schnell weitergehen kann. Doch Achtung: Eine Fata Morgana führt die Spieler in die Irre und auch bei dem aufziehenden Sandsturm kann man seinen Augen nicht mehr trauen. Jetzt hilft nur noch guter Tastsinn, um voran zu kommen! Wer erreicht schließlich zuerst die rettende Oase? Bis zum Schluss kann sich keiner der zwei bis sechs kleinen Spieler des Sieges sicher sein. Selbst kurz vor dem Ziel kann es noch Überraschungen geben.

Langeweile kommt bei dieser Spiele-Neuheit garantiert nicht auf. Auch Erwachsene machen bei dieser kurzweiligen Reise durch die Wüste neue Erfahrungen und der Nachwuchs ist durch guten Seh- Hör- und Tastsinn schnell mal eine Nasenlänge voraus.



### Karawanix – Kinderspiel

Autoren:	Rooobert Bayer Elisabeth Draxler Herta Strehl Sonja Trausmuth
Spieler:	2 - 6
Alter:	ab 5 Jahren
Dauer:	ca. 35 Min.
VKP:	ca. 26 Euro

Foto: Piatnik



## Die Autoren:



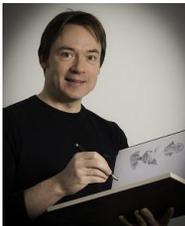
**Herta Strehl** arbeitet seit vielen Jahren als freiberufliche Logopädin in Wien. Als Therapeutin und zweifache Mutter liebt sie abwechslungsreiche Spiele. Nach „Grimassimix“, das sie 2009 gemeinsam mit ihren Kolleginnen entwickelte und „Raketofix (2013), hat sie nun mit „Karawanix“ ihr drittes Spieleprojekt verwirklicht. Sie freut sich auf das Spiel, das Spaß macht und dennoch zielgerichtet in der logopädischen Therapie mit Kindern eingesetzt werden kann.



**Sonja Trausmuth** arbeitet seit 2000 als Logopädin mit Kindern und Erwachsenen in Wien. Beim Mitentwickeln von Spielen kann sie ihre Kreativität und Freude am Experimentieren ausleben und persönliche Anliegen ("lustvolles Lernen") unterstützen.



**Elisabeth Draxler** (\*1970) lebt und arbeitet als Logopädin in Wien. Seit 2009 ist sie auch im Spiele-Entwicklungs-Team von Logopädieaustria tätig. Die passionierte Reisende lässt ihre Erfahrungen aus aller Welt in ihre Arbeit an den Spielen miteinfließen. Das Wüstenspiel Karawanix ist ihr drittes mitentwickeltes Spieleprojekt.



**Roobert Bayer** lebt und arbeitet in Wien als freischaffender Künstler, Illustrator und Kinderbuchautor. Der leidenschaftliche Zeichner konnte sich beim neuesten Streich, dem Familienspiel „Karawanix“, mit frechen und lustigen Zeichnungen wieder richtig austoben. Zudem unterstützte er als Co-Autor das Logopädinnen-Team bei der Spielentwicklung.

## Weitere Informationen:

Piatnik Deutschland GmbH, Karlsbader Straße 31 - 33

41236 Mönchengladbach, Tel. 02166/1287-10

Mail: [info@piatnik.de](mailto:info@piatnik.de), [www.piatnik.com](http://www.piatnik.com)

Beleg erbeten, Januar 2016