

„Klingt wie Kindheit“ Zwei Editionen für die schönsten Erinnerungen

Ob Kindheitshelden oder analoge Schätze – die Reihe „Klingt wie Kindheit“ von Oetinger Media lädt Erwachsene zu einer multimedialen Zeitreise ein. Am 11. September 2026 erscheinen zwei Editionen gleichzeitig, die mit 250 Quizkarten, Audio-Schnipseln per QR-Code und Pantomime-Aufgaben Erinnerungen wecken, die nie verblasst sind.



Gertrud Teusen

KLINGT WIE KINDHEIT. EINMAL HELDEN, IMMER HELDEN

illustriert von Birte Rosinski

Audiogame • 250 Spielkarten • ab 14 Jahren

Hamburg: Oetinger Media GmbH

22,00 € (D) · 22,20 € (A)

EAN: 4260694141328



Gertrud Teusen

KLINGT WIE KINDHEIT. FRÜHER WAR MEHR BANDSALAT

illustriert von Birte Rosinski

Audiogame • 250 Spielkarten • ab 14 Jahren

Hamburg: Oetinger Media GmbH

22,00 € (D) · 22,20 € (A)

EAN: 4260694141380

Edition 1: Einmal Helden, immer Helden

Pippilotta Viktualia Rollgardina Pfefferminz Efraimstochter Langstrumpf. Wer diesen Namen noch auswendig kann, ist sofort wieder Kind. Diese Edition widmet sich den großen Geschichten unserer Kindheit – von Bullerbü bis Nimmerland. Im Mittelpunkt stehen geliebte Figuren wie Pippi Langstrumpf, Die drei ???, Karlsson vom Dach, Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer, Alfred J. Kwak, Lassie, Pettersson und Findus, Heidi und viele, viele mehr.

250 Quizkarten wecken Erinnerungen, die nie verblasst sind: knifflige Wissensfragen, Pantomime-Aufgaben und Audio-Schnipsel per QR-Code – ganz ohne App. Jede Karte öffnet eine Tür zurück ins Kinderzimmer. Was rief Wickie eigentlich immer, wenn er eine Idee hatte?

Edition 2: Früher war mehr Bandsalat

Erinnerst du dich noch an die Welt ohne WLAN? Diese Edition widmet sich der Welt vor Smartphones und Streaming – von Bandsalat bis Wählscheibe. Im Mittelpunkt stehen Kassetten und Walkman, Videotheken und VHS, Telefonzellen und Wählscheiben, Gameboy und Disketten, Bravo-Hefte und Panini-Alben, Diaabende und Fotoalben, Sendeschluss und Testbild, und vieles mehr aus der analogen Ära.

250 Quizkarten wecken Erinnerungen an eine Zeit, als Langeweile noch Abenteuer bedeutete. Knifflige Wissensfragen, Pantomime, Audio-Schnipsel per QR-Code: Jede Karte öffnet eine Tür in die Vergangenheit. Welches Geräusch machte eigentlich ein 56k-Modem beim Einwählen?

Inhalt und Spielablauf

Jede Box enthält 250 Spielkarten und eine Spielanleitung. Zusätzlich benötigt wird ein Smartphone mit Internetzugang sowie eine Stoppuhr oder Ähnliches. Geeignet für 2 oder mehr Spieler*innen, Spieldauer 20–40 Minuten, Altersempfehlung ab 14 Jahren.

Zwei Teams treten gegeneinander an. Das gegnerische Team zieht die oberste Karte und liest die Aufgabe laut vor – so bleibt die Lösung für das ratende Team verborgen. Das ratende Team hat 60 Sekunden Zeit zu antworten. Jede richtige Antwort bringt 1 Punkt. Wer zuerst 15 Punkte erreicht oder nach 30 Minuten führt, gewinnt.

Drei Aufgabenarten: Wissen (offene Fragen, Multiple Choice oder knifflige Sortieraufgaben), Audio (QR-Code scannen, Ausschnitt anhören und Stimme, Melodie oder Szene erkennen) und Pantomime (eine Figur oder Szene aus der Kindheit ohne Worte und ohne Geräusche darstellen).

Weitere Informationen unter: <https://www.oetinger.de/Klingt-wie-Kindheit>

Zur Autorin

Gertrud Teusen lebt und arbeitet in München. Dort studierte sie Kommunikationswissenschaften, Politik und Psychologie, absolvierte eine journalistische Ausbildung und arbeitete als Redakteurin bei einer großen deutschen Jugendzeitschrift. 1988 schrieb sie ihr erstes Buch.

Zur Illustratorin

Birte Rosinski studierte an der Kunstschule Wandsbek in Hamburg. Sie arbeitet als freie Grafik-Designerin für verschiedene Verlage und lebt mit ihrer Familie in Hamburg.

PRESSEKONTAKT

Oetinger Media GmbH

Meike Dreyer • Tel. 040/607 909-746 • E-Mail: m.dreyer@oetinger.de

Max-Brauer-Allee 34 • 22765 Hamburg • www.oetinger.de/presse