

## Spielerezeption

Rückmeldung von Spieler\*innen zum Einsatz von Spielen im pädagogischen Kontext

<b>Name des Spiels</b>	<b>Vier Gewinnt (4 Gewinnt)</b>
<b>Zielgruppe</b> (Alter und Anzahl der Spielenden)	Für zwei Spieler*innen ab sechs Jahren
<b>Verlag, Erscheinungsjahr und Preis</b>	1974, Hasbro Gaming, ca. 20 Euro
<b>Ziele/ Didaktische Funktion</b>	Ziel: als Erster die eigenen vier Spielsteine in eine Linie zu bringen. – Strategiespiel
<b>Förderung der Kompetenzbereiche</b> (fachliche Kompetenzen, Basiskompetenzen, Entwicklungsbereiche)	Basiskompetenzen im räumlichen Sehen, logischen Denken und Frustrationstoleranz, Geduld, Aufmerksamkeit
<b>Einsatzmöglichkeiten</b> (im Unterricht, Freiarbeit, gezielte Förderung, außerschulischer Bereich etc.)	Partnerspiel/ Freizeitspiel, Freiarbeit, Förderung zur Erkennung von Strukturen
<b>Differenzierungsmöglichkeiten</b>	Ggf. Kann man irgendeine das Spielfeld verkleinern
<b>Zusatznutzen des Spiels</b> (gegenüber „herkömmlichem“ Lernmaterial)	Haptik und logisches Denken werden durch den Aufbau und die Plättchen die eingeworfen werden verknüpft
<b>Vor- und Nachteile des Spiels</b>	+ die Kinder lernen in verschiedene Richtungen zu sehen und zu denken -ggf. Zunächst schwer, Frustrierend
<b>Dieses Spiel wurde erprobt in folgender Spielgruppe</b> (Klassenstufe, Schulform, Kita, Kleingruppe etc.)	Studierende der Uni Bielefeld im Rahmen des Seminars „Von der Kita in die Grundschule: Konzepte und Aufgaben der Schuleingangsphase und der Übergangsgestaltung“
<b>Zusammenfassende Beurteilung</b> (in wenigen Sätzen)	Spiel mit Strategie und logischem Denken. Einfacher Aufbau aber komplexe Spielweise.
<b>Dieses Spiel wurde erprobt von</b> (Studierende*r, Lehrkraft, Erzieher*in etc.)	Hannah Rupschus