



Abb. 1

# Halli Galli



Abb. 2



Abb. 3

## Allgemeine Beschreibung:

Halli Galli gehört zu den Gesellschafts- bzw. Familienspielen (vgl. Spielverpackung), zu den „Reaktionsspielen“ (Forster et al., 2021, S. 68) bzw. „Geschwindigkeitsspielen“ (Böhringer, 2021, S. 199), zu den „Mengenwahrnehmungsspielen“ (Mehringer et al., 2020) und fördert zudem mathematische Kompetenzen (vgl. Böhringer, 2021; Rathgeb-Schnierer, 2015).

- Personenanzahl: 2-6 Spieler\*innen (vgl. Spielverpackung)
- Spielzeit: ca. 15 Minuten (kann aber variieren je nach Spielanzahl und deren Kompetenzen (vgl. Spielverpackung)
- Empfohlen ab einem Alter von 6 Jahren (vgl. Spielverpackung)
- „Besteht aus 56 Spielkarten, auf denen verschiedene Früchte abgebildet sind, und einer Glocke“ (vgl. Curzon et al., 2017, S. 107)

Spielverlauf: Jede\*r Spieler\*in bekommt gleich viele Karten, die verdeckt vor jedem hingelegt werden. Reihum deckt nun jede\*r eine Karte nacheinander auf. Bei fünf gleichen Früchten muss so schnell wie möglich geklingelt werden. Denn der\*diejenige, der\*die am schnellsten (als erstes) geklingelt hat, bekommt alle offenen Spielkarten. Bei falschem Klingeln (bspw. keine fünf, sondern sechs Früchte) muss der\*die Spieler\*in jeder\*m Mitspieler\*in eine Spielkarte von seinem\*ihrem verdeckten Stapel abgeben. Sobald ein\*e Spieler\*in keine Karten mehr hat, ist er\*sie raus aus dem Spiel. Gewonnen hat der\*diejenige, der\*die am Ende am meisten Karten bzw. den gesamten Spielkartenstapel hat (vgl. Curzon et al., 2017, S. 107; Forster et al., 2021, S. 99; Spielverpackung).

## Adaptivität:

### → Individuenbezogene Adaptivität:

- Stärkt individuell Fähigkeiten der Mengenwahrnehmung (Mehringer et al., 2020)
- Verschiedene Varianten greifen unterschiedliche Kompetenzen der Spieler\*innen auf → Klingeln bei: fünf Früchten einer Obstsorte, zwei lachenden Clowns, die die gleiche Farbe haben, zwei gleiche Fruchtekarten oder einem Tier mit seiner Lieblingsfrucht (vgl. Spielanleitungen der Halli Galli-Spiele)
- Individuell motivierend (vgl. Forster et al., 2021, S. 2)

### → Umfeldbezogene Adaptivität:

- Eignet sich gut für verschiedene soziale Konstellationen innerhalb und außerhalb des Klassenverbands
- Anpassbar an konkrete Standorte durch „Adaption der Spielregeln“, „Adaption des mathematischen Inhalts“ und der „Adaption des Spielmaterials“ (Vogt et al., 2015, S. 49)
- Besonders geeignet für Spielgruppen, in denen ähnliche mathematische Kompetenzen vorliegen (vgl. Stemmer, 2015, S. 91)



Abb. 4

## Materialität:

- Sprachliche Klarheit durch eine „leicht verständliche Anleitung“ (Mehr Zeit für Kinder e. V., 2018)
- Visuelle Klarheit durch übersichtliche Karten (Abbildung von bis zu fünf Früchten) → Verpackung ist einfach, aber von der Farbwahl ansprechend für Kinder

## Förderplanung/Inklusiver Unterricht:

- Diverse Entwicklungsschritte durch das Anbieten und Fördern von Spielsituationen (Forster et al., 2021, S. 56f.)
- Einsetzen für: „Training der Impulskontrolle“ (vgl. Freiberger, 2020, S. 124) und als Förderspiel für Legasthenie (vgl. Kaier, 2009)
- „Spielintegrierte Förderung [...] als gezielter Einsatz von Regelspielen auf die Entwicklung mathematischer Kompetenzen (Lehrl, 2018, S. 322f.)

## Strukturierung:

- Klare Strukturierung durch einfache Spielregeln und das Verlaufen in einfachen Spielrunden → Regelspiele haben im Zentrum das ‚spielerische Lernen‘, welches „dem Spaß, der Freude, der Motivation und letztendlich dem Erfolg“ beiträgt (vgl. Forster et al., 2021, S. 48)

## Eigenaktivität:

- Durch einen offenen Spielraum (vgl. Böhringer, 2021, S. 240) und dem Unterbrechen des Spiels durch das Klingeln kann eine Selbstkontrolle und eine Kontrolle durch die Mitspieler\*innen „auf Korrektheit“ stattfinden (vgl. Böhringer, 2021, S. 247)

## Methodik:

- Nicht explizit auf entdeckendes oder forschendes Lernen ausgerichtet, aber bestimmte Aspekte des Spiels können kognitive Fähigkeiten der Spieler\*innen ansprechen
- Keine Strukturhilfen zur eigenaktiven Lernplanung, da Halli Galli als Gesellschaftsspiel deklariert wird (vgl. Stemmer, 2015, S. 91)

## Soziales Lernen/Selbstwirksamkeit:

- „Potenzial für das von- und miteinander Lernen in heterogenen Spielgruppen“ (vgl. Stemmer, 2015, S. 91)
- Förderung des eigenständigen Problemlösens (falsches Klingeln) → Spielunterbrechung führt zum Überprüfen der Korrektheit einer Spielhandlung (vgl. Böhringer, 2021, S. 242): Argumentieren durch „überprüfende Reaktionen“ (vgl. Böhringer, 2021, S. 228)
- Förderung des Selbstwirksamkeitsgefühls → Erfolgserlebnisse, persönliche Verbesserung und positives soziales Feedback der Mitspieler\*innen
- „Diverse Entwicklungsfortschritte werden erlangt“ (Vgl. Forster et al., 2021, S. 56f.)

## Ziele/Fähigkeiten, die erworben werden:

- Reaktion (vgl. Forster et al., 2021, S. 51) → „Visuelle Reiz- und motorische Reaktionszeit“ (Böhringer, 2021, S. 252)
- Soziales Lernen (vgl. Forster et al., 2021, S. 51)
- „exekutive Funktionen“ (Mehr Zeit für Kinder e. V., 2018)
- Mathematische Fähigkeiten:
  - > „Außermathematisches und zählbasiertes Argumentieren“ (Böhringer, 2021, S. 227)
  - > Sicherheit erlangen im „Zahlenraum bis 5“ (Böhringer, 2021, S. 229)
  - > „Vergleichen von Mengen, Bestimmen von Anzahlen, Zerlegen und Zusammensetzen von Mengen von Dingen, Erstes Rechnen“ (Böhringer, 2021, S. 252)
  - > „Kardinalzahlaspekt“ (Rathgeb-Schnierer, 2015, S. 14)



Abb. 5



Abb. 6

