



Abb. 1: Layout des Spiels, eigene Darstellung

## 1 Spielvorstellung

- Merk- und Wettlaufspiel
- Verfasser: Heinz Meister
- Illustrator: Rolf Bunse
- Verlag: Ravensburger Verlag
- Spieldauer: 15- 20 Minuten
- Kosten: 17,99€
- Alter: 4- bis 7-jährige Kinder
- Teilnehmer\*innen: 2 bis 4 Kinder
- Bestandteile: Spielplan, 40 Schatzkärtchen, ein Zauberschloss, sechs Aufstellfüße, vier Spielfiguren
- Kinder erlernen spielerisch die Konzepte der Zahlen und Mengen von 1 bis 10
- Es gibt zwei Ausführungsoptionen

(vgl. Meister, 2018, S. 1ff.)

## 2 Ausführungsoptionen 1

- Alter: ab 4 Jahren
- Ziel: Zauberswaldfiguren sammeln Vielzahl von ihren jeweiligen Schätzen auf dem Weg ein, um zum Zauberschloss zu gelangen
- Weg zum Zauberschloss durch Ziffern und Zahldarstellungen (Finger & Würfelpunkte) gekennzeichnet
- Kinder müssen überlegt und bedacht agieren, um festzustellen welche Zahl als nächstes aufgedeckt werden muss
- Abschluss: Platzierung des Schatzkärtchens mit der Ziffer 10 auf das Spielbrett → Zugang zum Zauberschloss erlangt

(vgl. Meister, 2018, S. 4f.)

## 3 Ausführungsoptionen 2

- Alter: ab 6 Jahren
- Ziel: jeweiligen Schätze der Spielfigur müssen in aufsteigender Reihenfolge von 1 bis 10 ausgelegt werden (ohne den Spielplan)
- Gleichzeitig stattfindende Schatzsuche
- Kinder drehen Kärtchen rasch um
- Bei Übereinstimmung wird der Schatz in Besitz genommen
- Prozess wird wiederholt bis jedes Kind zehn Schatzkärtchen hat
- Anschließend Sortierung in aufsteigender Reihenfolge

(vgl. Meister, 2018, S. 6)

## 4 Individuenbezogene Adaptivität

- Unterschiedliche Ausführungsoptionen und Förderhinweise ermöglichen unterschiedliche Lernwege
- Erste Option: Förderung Zahlenverständnis
- Zweite Option: Erkundung individueller Schätze in aufsteigender Reihenfolge
- Förderhinweise: gezielte Reize z.B. Spielverständnis
- Unterschiedliche Ausführungsoptionen berücksichtigen unterschiedliche Kompetenzen
- Erste Option: ab 4 Jahren, Schatzkarten mit Ziffern & Zahldarstellungen verknüpfen (Zahlenraum an Fähigkeiten der Kinder anpassbar)
- Zweite Option: ab 6 Jahren, kein Spielbrett, lediglich Schatzkarten in aufsteigender Reihenfolge sortieren
- Detaillierte, klar strukturierte Spielanleitung, jeweiligen Spielideen und Förderhinweise gekennzeichnet aber kein Unterschied des Komplexitätsniveau in der Formulierung

(vgl. Vogt, Andersen, Bagger, Macchia & Bierschwale, 2021, S. 19)

## 5 Umfeldbezogene Adaptivität

- Spiel kann in diversen sozialen Konstellationen gespielt werden, unabhängig vom Klassenverbands
- Verschiedene Gruppengrößen 2 bis 4 Kinder
- Es ist an den Schulstandort und an individuellen Bedingungen der Lerngruppen anpassbar
- Durch die zwei Ausführungsoptionen, flexible Adaption an verschiedenen Altersgruppen und Kompetenzniveaus möglich
- Berücksichtigt nicht direkt nationale Spezifika, z.B. nur auf deutsch erhältlich
- Auszeichnung des „spiel gut“-Siegels
- Zweite Auflage des Spiels
- Umfassende Überarbeitung, um den neu gewonnenen pädagogischen Erkenntnissen gerecht zu werden

(vgl. Vogt et al., 2021, S. 19)

## 6 Lernstandsüberprüfung

- Spiel beinhaltet keine Lernstandsüberprüfung
- Beeinflusst lediglich den Lernstand
- Analyse nicht durchführbar

(vgl. Vogt et al., 2021, S. 19) & (vgl. Benz, Peter-Koop & Grüßing, 2015, S. 77)

## Literaturverzeichnis



## 7 Selbstwirksamkeit

- Motivation steigt durch die verschiedenen Ausführungsoptionen
- Werden zum eigenständigen Lernen durch die für sie geeignete Variante motiviert
- Verschiedene Anforderungen fördern eigenständige Problemlösung
- Kinder müssen eigenständig Schatzkärtchen identifizieren & entsprechend den Spielfiguren zuordnen
- Klare Strukturierung und Formulierung der Aufgaben erklärt den Sinn hinter den jeweiligen Aufgaben, sowie zusätzliche Förderhinweise
- Keine Rückmeldung zu der Gestaltung des Spiels möglich
- Weiterentwicklung wird erschwert
- Spiel bewahrt Respekt der Lernenden beispielsweise durch Berücksichtigung individueller Kompetenzen

(vgl. Vogt et al., 2021, S. 20)

## 8 Metakognition

- Unterschiedliche Lerntechniken an diverse Fähigkeiten der Lernenden, durch Auswahl der Ausführungsoptionen
- Arbeitsanweisungen berücksichtigen unterschiedliche Kompetenzen, die dazu ermutigen verschiedene Lerntechniken auszuprobieren (unterschiedliche Schwerpunkte und Anforderungen der Aufgaben)
- Keine explizite Rückmeldung zu den individuellen Leistungen der Lernenden
- Ermöglicht aber Feststellung des aktuellen Entwicklungsstand, durch die Auswahl der Spieloptionen oder Anwendung der Förderhinweise
- Förderung Eigenwahrnehmung durch Steigerung innerhalb des Spiels
- Lehrkräfte können Lernfortschritt innerhalb des Spiels berücksichtigen und darauf aufbauen

(vgl. Vogt et al., 2021, S. 20)

## 9 Konzeptionelle Erläuterungen

- Grundlagen der Gestaltung wird für Lehrpersonen und Lernenden in der Spielanleitung erläutert
- Mit Expertinnen & Experten nach neuesten wissenschaftlichen & pädagogischen Erkenntnissen entwickelt
- Orientiert sich an den aktuellen Bildungsstandards und Lehrplänen
- Zentrale Begriffe & Perspektiven werden in der Spielanleitung detailliert erläutert
- Schatzkärtchen werden z.B. in erster Option durch Ziffern und Zahldarstellungen unterstützt → fördert Zahlverständnis
- Ermöglicht individuellen Lernfortschritt aber keine expliziten Lernstandsüberprüfungen → Notwendigkeit & Nutzen Lernstandsüberprüfung nicht ersichtlich
- Quelle in Spielanleitung für zusätzliche Informationen und Hilfestellungen

(vgl. Vogt et al., 2021, S. 20)

## 10 Fazit

- Setting: schulischen Kontext (Matheunterricht, Fördersetting), Kindergärten, häusliches Umfeld
- Schulischen Kontext:
- Themenfeld Zahlen & Operationen → Entwicklung des Zahlenverständnisses (vgl. Ministerium für Schule und Bildung des Landes NRW, 2021, S. 79)
- motivierende Umgebung, macht Spaß, fördert intrinsische Motivation & fördert das Zählen, Zahlerkennung & Verständnis für Mengen (vgl. Griffiths, 2011, S. 171, zit. nach Benz et al., 2015, S. 51)
- Individuen- & umfeldbezogene Adaptivität flexible Anpassung an Bedürfnisse & Umfeld
- Stärkung der Selbstwirksamkeit & Unterstützung der Metakognition
- Kooperatives Lernen: unterschiedliche Gruppengrößen, wechselseitiger Austausch während des Spiels → Erwerben neuer Kenntnisse & Fertigkeiten (vgl. Konrad & Traub, 2019, S. 5)
- Innere Differenzierung: Lerngruppen mit unterschiedlichen Kompetenzen verwenden unterschiedliche Ausführungsoptionen, je nach Leistungsfähigkeit & Motivation (vgl. Benz et al., 2015, S. 218)