Spielerezension

Rückmeldung von Spielester:innen zum Einsatz von Spielen im pädagogischen Kontext.

Name des Spiels	Vier Gewinnt (4 Gewinnt)
Zielgruppe (Alter und Anzahl der Spielenden)	Für zwei Spieler*innen ab sechs Jahren
Verlag, Erscheinungsjahr und Preis	1974, Hasbro Gaming, ca. 20 Euro
Ziele/Didaktische Funktion	Ziel: als Erster die eigenen vier Spielsteine in eine Linie zu bringen. – Strategiespiel
Förderung der Kompetenzbereiche (fachliche Kompetenz, Basiskompetenz, Entwicklungsbereiche)	Basiskompetenzen im räumlichen Sehen, logischen Denken und Frustrationstoleranz , Geduld, Aufmerksamkeit
Einsatzmöglichkeiten (im Unterricht, Freiarbeit, gezielte Förderung, außerschulischer Bereich etc.)	Partnerspiel/Freizeitspiel, Freiarbeit, Förderung zur Erkennung von Strukturen
Differenzierungsmöglichkeiten	Ggf. kann man irgendwie das Spielfeld verkleinern
Zusatznutzen des Spiels (gegenüber „herkömmlichen" Lernmaterial)	Haptik und logisches Denken werden durch den Aufbau und die Plättchen die eingeworfen werden verknüpft
Vor- und Nachteile des Spiels	Vorteile: die Kinder lernen in verschiedene Richtungen zu sehen und zu denken Nachteile: ggf. zunächst schwer, frustrierend
Dieses Spiel wurde erprobt in folgender Spielgruppe (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"
Zusammenfassende Beurteilung	Spiel mit Strategie und logischem Denken. Einfacher Aufbau aber komplexe Spielweise.
Dieses Spiel wurde erprobt von (Studierende:r, Lehrkraft, Erzieher:in, etc.)	Hannah Rupschus

© Birte Letmathe-Henkel
© Lernen durch Spielen e.V.