Spielerezension

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

Name des Spiels	DEJA-VU
Zielgruppe (Alter und Anzahl der Spielenden)	8+ Jahre; 2-6 Personen
Verlag, Erscheinungsjahr und Preis	AMIGO, 2017, 9,99€
Ziele/Didaktische Funktion	Konzentration, Merkfähigkeit, Strategien entwickeln und nutzen, Sprache/Wortschatz (wenn benannt wird, welches Symbol man rausnimmt), Reaktionsfähigkeit
Förderung der Kompetenzbereiche (fachliche Kompetenz, Basiskompetenz, Entwicklungsbereiche)	Aufmerksamkeit, Problemlösung, Frustrationstoleranz, Umgang mit Unsicherheit, gewissen Risikobereitschaft, Geduld (warten bis zum Ende, falls was falsch ist), ggf. Wortschatz, selbstständige Organisation der Notation der Punkte
Einsatzmöglichkeiten (im Unterricht, Freiarbeit, gezielte Förderung, außerschulischer Bereich etc.)	Familienspiel/Freizeitspiel, individuelle Förderung, Freiarbeit, Einsatz im Unterricht mit größerer Gruppe möglich bei Abwandlung (Visualizer, Ding wird gesagt, ohne Punkte, ...)
Differenzierungsmöglichkeiten	„Ich decke auf: Hammer und Mais“ (es wird gesagt, was aufgedeckt und/oder rausgenommen wird. Mehr Zeit) 2 Aufdeckstapel (Es ist länger sichtbar) Besprechen von Strategien und Ähnlichkeiten der Symbole Man ist nicht direkt raus, sondern hat bspw. 3 Leben Anzahl der gespielten Runden (Je öfter man spielt, desto schwieriger wird es.)
Zusatznutzen des Spiels (gegenüber „herkömmlichen” Lernmaterial)	Kinder können ohne weitere Anleitung, Begleitung und Kontrolle spielen. Erfordert auf spielerische Weise Konzentration und Aufmerksamkeit. Generelle Vorteile von Spielen, wie Motivation, soziale Interaktion, Gemeinschaft
Vor- und Nachteile des Spiels	Vorteile: relativ leises Spiel; herausfordernd; Steigerungsmöglichkeiten durch bspw. Strategieentwicklung; abhängig von Glück und Strategie; kurzweilig; es wird nicht langweilig, auch nach mehrmaligem Spielen Nachteile: man kann keine Symbole entfernen, zur Differenzierung; beidseitig bedruckte Symbole, kann nicht erst „falsch herum“ ausgelegt werden. Differenzierungsmöglichkeiten eingeschränkt
Dieses Spiel wurde erprobt in folgender Spielgruppe (Klassenstufe, Schulform, Kita, Kleingruppe, etc.)	Seminar einer Hochschule
Zusammenfassende Beurteilung	Es ein spaßiges, herausforderndes Spiel, das viele Kompetenzen herausfordert und fördert. Vorstellbar sind beim Spielen mit der Familie, dass die Kinder gegen ihre Eltern gewinnen und ein Erfolgserlebnis haben. Fest steht: Ehrgeiz wird entwickelt.
Dieses Spiel wurde erprobt von (Studierende:r, Lehrkraft, Erzieher:in, etc.)	Linda Holthöfer, Saskia Grübel, Nele Wenninghoff, Silvia Schäfers

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