Spielerezension

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

Name des Spiels	Das verrückte Labyrinth
Zielgruppe (Alter und Anzahl der Spielenden)	Ab 7 Jahren 2-4 Personen
Verlag, Erscheinungsjahr und Preis	Ravensburger, 1986, 23,99€
Ziele/Didaktische Funktion	Eigenen Weg durch das Labyrinth finden durch strategisches Verschieben der Wege und gleichzeitig Verbauen der gegnerischen Wege
Förderung der Kompetenzbereiche (fachliche Kompetenz, Basiskompetenz, Entwicklungsbereiche)	Logisches Denken, Vorstellungskraft
Einsatzmöglichkeiten (im Unterricht, Freiarbeit, gezielte Förderung, außerschulischer Bereich etc.)	Eignet sich zum gemeinsamen Spielen in Kleingruppen beispielsweise in Freiarbeitsphasen
Differenzierungsmöglichkeiten	Spielen & Beraten in Teams
Zusatznutzen des Spiels (gegenüber „herkömmlichen" Lernmaterial)	Fordert Frustrationstoleranz Räumliche Vorstellungskraft
Vor- und Nachteile des Spiels	Vorteile: recht simpel, d.h. das Spiel kann schnell erlernt werden, einfache Regeln; Ermöglicht Erfolgserlebnisse Nachteile: Wird evtl. bei häufigerem Spielen etwas langweilig; Hängt auch viel von Glück ab (pro und contra)
Dieses Spiel wurde erprobt in folgender Spielgruppe (Klassenstufe, Schulform, Kita, Kleingruppe, etc.)	Einer Kleingruppe an Studierenden im Rahmen des Seminars ‚Von der KiTa in die Grundschule' von Verena Wohnhas an der Uni Bielefeld.
Zusammenfassende Beurteilung	Das Spiel kann grundsätzlich als Kinderspiel-Klassiker gesehen werden. Kinder können es einfach erlernen und damit auch ohne erwachsene Unterstützung recht schnell miteinander spielen. Dennoch ist denkbar, dass dadurch, dass das Spiel eben recht simpel ist, es möglicherweise mit der Zeit den Reiz verliert/langweilig wird. Dennoch variiert der Spielverlauf ja je nachdem abhängig der Karten und gesuchten Schätze.
Dieses Spiel wurde erprobt von (Studierende:r, Lehrkraft, Erzieher:in, etc.)	Lea Walkenhorst, Celina Moukhtari, Lena Steffmann

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