Spielerezension

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

Name des Spiels	Diego Drachenzahn
Zielgruppe (Alter und Anzahl der Spielenden)	5-99 Jahre, 2-4 Spieler:innen
Verlag, Erscheinungsjahr und Preis	Haba, 2009, 23,99€
Ziele/Didaktische Funktion	Verbesserung der Feinmotorik; Aufmerksamkeit, da man auch aufpassen muss, wenn ein anderes Kind an der Reihe ist; Kommunikation
Förderung der Kompetenzbereiche (fachliche Kompetenz, Basiskompetenz, Entwicklungsbereiche)	Entwicklungsbereich: Feinmotorik (aber Glücksfaktor beachten!)
Einsatzmöglichkeiten (im Unterricht, Freiarbeit, gezielte Förderung, außerschulischer Bereich etc.)	Vertretungsunterricht; für Kinder, die mit einer Aufgabe schneller fertig sind, da das Spiel nicht lange dauert und man es jederzeit unterbrechen kann
Differenzierungsmöglichkeiten	z.B. muss die Kugel mit links angestoßen werden; Differenzierung hier aber schwierig, da Glück eine größere Rolle spielt als die Motorik
Zusatznutzen des Spiels (gegenüber „herkömmlichen" Lernmaterial)	Keine Langeweile, da alle Kinder gleichzeitig gefragt sind, da die Kinder, die nicht an der Reihe sind, raten müssen, welches Ziel angesteuert wurde; der gesamte Karton dient als Spielfeld → haptisch
Vor- und Nachteile des Spiels	Vorteile: Alle Kinder sind immer aktiv; Kurzes Spiel (wenn man verliert, kann bald eine neue Runde begonnen werden und man hat wieder die Möglichkeit, zu gewinnen) Nachteile: Glücksspiel, das den Anschein erweckt, man hätte einen großen Einfluss auf das Ergebnis (Frustration, obwohl man evtl. eine gute Feinmotorik hat)
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	Das Spiel ist für einen kurzen Zeitraum gut in der Schuleingangsphase einsetzbar, da es bereits ab 5 Jahren ist und hauptsächlich ein Glücksspiel ist, also motorisch wenig und kognitiv wenig bis gar nicht herausfordernd ist. Es ist kurzweilig, da keine Wartezeit für die Kinder, die nicht an der Reihe sind, entsteht. Allerdings kann das Verlieren des Spiels zu Frustration führen, da an kaum Einfluss darauf hat, obwohl dies suggeriert wird.
Dieses Spiel wurde erprobt von (Studierende:r, Lehrkraft, Erzieher:in, etc.)	Johanna Stoffels

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