Spielerezension

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

Name des Spiels	Labyrinth Junior
Zielgruppe (Alter und Anzahl der Spielenden)	Kinder ab 5 Jahre
Verlag, Erscheinungsjahr und Preis	Ravensburger, 1986, 27,99€
Ziele/Didaktische Funktion	Ziel: den eigenen Kartenstapel als erste Person aufzulösen, indem mit der Spielfigur die auf den Karten abgebildeten Symbole im Labyrinth gefunden und abgelaufen werden → Strategiespiel
Förderung der Kompetenzbereiche (fachliche Kompetenz, Basiskompetenz, Entwicklungsbereiche)	Konzentrationsfähigkeit, Frustrationstoleranz, Ausdauerfähigkeit, Räumliches Sehen, Logisches Denken
Einsatzmöglichkeiten (im Unterricht, Freiarbeit, gezielte Förderung, außerschulischer Bereich etc.)	Partner- und Gruppenarbeit in Freiarbeitsphasen; gezielte Förderung der oben genannten Kompetenzbereiche; OGS; Freizeit
Differenzierungsmöglichkeiten	Anzahl der Karten kann verringert oder erhöht werden
Zusatznutzen des Spiels (gegenüber „herkömmlichen" Lernmaterial)	Ansprechendes Design zur Motivationsförderung und Faszination der Veränderung des gesamten Spielfeldes durch die Einschiebung eines zusätzlichen Spielsteins
Vor- und Nachteile des Spiels	Vorteile: für die Kinder unbewusste Förderung der oben genannten Kompetenzen; auf für die Freizeit ansprechend; Deutschkenntnisse sind nicht nötig (außer für Regelklärung) Nachteile: nur eine Differenzierungsmöglichkeit
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	Strategiespiel zur für die Kinder unbewussten Förderung zahlreicher Kompetenzen; Design und Konzept des Spiels fördern die Motivation und den Spaß
Dieses Spiel wurde erprobt von (Studierende:r, Lehrkraft, Erzieher:in, etc.)	Miriam Düning und Annika Hochgrefe

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