Spielerezension

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

Name des Spiels	Ligretto
Zielgruppe (Alter und Anzahl der Spielenden)	2-4 Spieler, ab 8 Jahren
Verlag, Erscheinungsjahr und Preis	Erschienen 1988 im Rosengarten Spiele Verlag, danach Schmidt Verlag (seit 2000), 7-10€
Ziele/Didaktische Funktion	Spielziel: Alle Karten des eigenen Ligrettostapels loszuwerden und gleichzeitig viele Punkte zu erreichen Schnelligkeit, Konzentration, Zahlenfolge, Zahlen zählen, Farben richtig zuordnen
Förderung der Kompetenzbereiche (fachliche Kompetenz, Basiskompetenz, Entwicklungsbereiche)	Zählen von 1-10 (vorwärts); Farben richtig zuordnen; Emotionale Kompetenz; Stressbewältigung; Motorik; Multitasking
Einsatzmöglichkeiten (im Unterricht, Freiarbeit, gezielte Förderung, außerschulischer Bereich etc.)	Spielen in Kleingruppen (Schule oder Zuhause); OGS; Freiarbeit
Differenzierungsmöglichkeiten	Zahlenraum (ZR 10) verkleinern; Ligrettostapel kleiner/größer machen; In 2er Teams spielen → Aufgaben aufteilen
Zusatznutzen des Spiels (gegenüber „herkömmlichen" Lernmaterial)	Wettbewerb untereinander; Motivations- und Konzentrations-förderung; Regeln einhalten; Zahlenfolge wird direkt geübt
Vor- und Nachteile des Spiels	Vorteile: handliche Verpackung; günstiger Preis; Erweiterungen mit andern Spielern (mehr Kinder können dabei sein); Bearbeiten von simultan laufenden Aufgaben Nachteile: Bearbeiten von simultan laufenden Aufgaben; Erweiterungen mit anderen Spielern (könnte unübersichtlich und zu chaotisch werden, man muss extra ein neues Spiel dafür kaufen)
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	Ligretto ist ein sehr lustiges, schnelles und ereignisreiches Kartenspiel für Jung und Alt. Aufgrund der simultanlaufenden Aufgaben würden wir es nicht in der Schuleingangsphase spielen, sondern frühestens ab Klasse 3. Dennoch eignet sich das Spiel gut für die Schule, da viele verschiedene Kompetenzbereiche spielerisch gefördert und gefestigt werden.
Dieses Spiel wurde erprobt von (Studierende:r, Lehrkraft, Erzieher:in, etc.)	Benjamin Peters, Kim Kaschel, Jill Dieckmann, Sophie Banmann

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