Spielerezension

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

Name des Spiels	Nicht Ja, Nicht Nein
Zielgruppe (Alter und Anzahl der Spielenden)	Für 2 bis 7 Spieler*innen ab einem Alter von 7 Jahren
Verlag, Erscheinungsjahr und Preis	Huch/Megableu, 2011, 27,99€
Ziele/Didaktische Funktion	Kreative Satzbildung (Sprache, Wortschatz, Satzbau) Lesen
Förderung der Kompetenzbereiche (fachliche Kompetenz, Basiskompetenz, Entwicklungsbereiche)	Kommunikation, Konzentration, Schnelligkeit, Aufmerksamkeit, logisches Denken, Geduld, gutes Zuhören, Erweiterung der Frustrationstoleranz, Wortschatzerweiterung, lesen, Sozialkompetenz, Auge-Hand-Koordination, Wortgewandtheit
Einsatzmöglichkeiten (im Unterricht, Freiarbeit, gezielte Förderung, außerschulischer Bereich etc.)	Gezielte Förderung möglich (evtl. hierfür eigene Fragen mit integrieren); Freiarbeit; Grammatikunterricht (Satzbau etc.)
Differenzierungsmöglichkeiten	Eigene Fragen (sowohl Differenzierung nach oben und nach unten möglich); Antworten mit einer Mindestanzahl an Wörtern vorschreiben (nach oben); Ein Wort antworten erlauben (nach unten)
Zusatznutzen des Spiels (gegenüber „herkömmlichen" Lernmaterial)	Die allgemeinen Vorteile beim Einsatz von Spielen: Motivations-förderung, soziale Interaktion, Kinder lernen spielerisch Regeln einzuhalten; Erfordert auf eine spielerische Art Konzentration und Aufmerksamkeit von allen Beteiligten; Lernen beim Spielen: Sätze zu bilden, ggf. neue Wörter; Es muss sich an Regeln gehalten werden
Vor- und Nachteile des Spiels	Vorteile: Simple Regeln; Gute Differenzierungsmöglichkeiten (Einsatz in der Klasse); Es gibt sowohl Erwachsenenkarten, als auch Kinder-karten die sich farblich voneinander unterscheiden. Nachteile: Laute Klingel
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	Nicht Ja, Nicht Nein eignet sich gut um spielerisch den Wortschatz zu erweitern und fordert dazu auf in ganzen Sätzen zu antworten. Zudem fördert es die Lesekompetenz durch kurze Fragen.
Dieses Spiel wurde erprobt von (Studierende:r, Lehrkraft, Erzieher:in, etc.)	Niels Arne Möller & Kimberly Zickel

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