Spielerezension

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

Name des Spiels	RinglDing
Zielgruppe (Alter und Anzahl der Spielenden)	Altersempfehlung: 4-99 Jahr(e) Spieleranzahl: 2-6
Verlag, Erscheinungsjahr und Preis	Verlag (Hersteller): Amigo; Erscheinungsjahr: März 2012; Preis: UVP 16,99€
Ziele/Didaktische Funktion	Ziele: So schnell wie möglich, die auf der aufgedeckten Karte abgebildete Kombination von Haargummis über die Finger zu streifen. Danach als erstes auf die Glocke hauen und mit der richtigen Reihen-folge der Haargummis an den Fingern die Karte gewinnen. Wenn du fünf Karten erspielt hast, bist du Sieger:in.
Förderung der Kompetenzbereiche (fachliche Kompetenz, Basiskompetenz, Entwicklungsbereiche)	Motorische Kompetenzen (Auge-Hand-Koordination, Feinmotorik); Strategie und logisches Denken; Reaktionsgeschwindikgeit; Aufmerk-samkeit; Frustrationstoleranz & Geduld (zusammenfassend: Emotions-regulation); Stressbewältigung; Rechte/linke Hand sowie Handrücken und -innenflächen; Farbnamen; Argumentation: Kommunikation wer die Karte gewinnt und warum?; Soziale Kompetenzen
Einsatzmöglichkeiten (im Unterricht, Freiarbeit, gezielte Förderung, außerschulischer Bereich etc.)	Gezielte Förderung in einer Kleingruppenförderung (bspw. motorische Kompetenzen, links und rechts bzw. Farbnamen) Außerschulischer Bereich (Zuhause, etc.). Schulischer Bereich: [Freiarbeit], OGS, Kleingruppenförderung (z.B. DAZ Förderung der Farbnamen).
Differenzierungsmöglichkeiten	Mit dem Ziel einer anspruchsvollereren Spielvariante könnte die Spielkarte nicht offen gelegt werden, sondern nur für eine kurze Zeit allen Mitspieler:innen gezeigt werden, sodass die Spieler*innen aus dem Gedächtnis die Karte erfüllen müssen.
Zusatznutzen des Spiels (gegenüber „herkömmlichen" Lernmaterial)	Spielerisch die oben genannten Kompetenzbereiche fördern (Stei-gerung der Motivation durch bspw. die Klingel).
Vor- und Nachteile des Spiels	Vorteile: Spielregeln/-verlauf schließt an HALLI GALLI an; Möglichkeit der Differenzierung; Wortschatzarbeit (kann auch zur DaZ Förderung eingesetzt werden); überschaubare Anzahl der Materialien; Förderung der Motorik; kann sowohl in Partnerarbeit als auch in einer größeren Gruppe gespielt werden. Nachteile: Klingel laut und somit im unterrichtlichen Kontext störend für Mitschüler:innen; Haargummis könnten schnell verloren gehen.
Dieses Spiel wurde erprobt in folgender Spielgruppe (Klassenstufe, Schulform, Kita, Kleingruppe, etc.)	Dieses Spiel wurde in der Kleingruppe erprobt.
Zusammenfassende Beurteilung	Das mittelpreisige Spiel „RinglDing" überzeugt insbesondere aufgrund des selbsterklärenden Spielverlaufes, der an das weiterverbreitete Spiel „HALLI GALLI" anschließt und somit den Schüler:innen sehr wahrscheinlich bereits bekannt ist. Darüber hinaus fördert „RinglDing" spielerisch vielfältige Kompe-tenzbereiche. Zurückführend auf das Spielmaterial der Klingel verfügt das Spiel insbesondere für Kinder über eine hohe Attraktivität. An diesen Punkt ist jedoch im Hinblick auf den Einsatz im Unterricht anzumerken, dass die Klingel ein Störfaktor für Mitschüler:innen anderer Spielgruppen darstellen kann.
Dieses Spiel wurde erprobt von (Studierende:r, Lehrkraft, Erzieher:in, etc.)	Lina Hartleif, Nina Mause, Julia Wellhöner, Nele Fritzsche

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