Spielerezension

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

Name des Spiels	Skip-Bo
Zielgruppe (Alter und Anzahl der Spielenden)	Ab 7 Jahren, 2-6 Spieler:innen
Verlag, Erscheinungsjahr und Preis	Mattel, 1992, ab 9,99 Euro
Ziele/Didaktische Funktion	Strategieentwicklung; ordinales Zahlenverständnis
Förderung der Kompetenzbereiche (fachliche Kompetenz, Basiskompetenz, Entwicklungsbereiche)	Zahlenbereich bis 12 (ordinal); Strategieentwicklung; Frustrations-toleranz; Glücksspiel verstehen
Einsatzmöglichkeiten (im Unterricht, Freiarbeit, gezielte Förderung, außerschulischer Bereich etc.)	Gezielte Förderung des Zahlenraums bis 12 Im Unterricht, Betreuungszeit/OGS, Freiarbeit, in der Pause
Differenzierungsmöglichkeiten	Es kann mit weniger Karten gespielt werden, also der Zahlenraum verkleinert werden (z.B. 11 und 12 aussortieren); die Anzahl der Karten auf dem Stapel kann variiert werden, was sich vor allem auf die Dauer des Spiels auswirkt; „rückwärts“ spielen (von 12 runter); die Spielkarten können für andere „Mathespiele“ verwendet werden
Zusatznutzen des Spiels (gegenüber „herkömmlichen” Lernmaterial)	Lernen beim Spielen; Festigung der Zahlen; Regeln kennenlernen, diese sind jedoch einfach, sodass Kinder alleine spielen können; Strategien entwickeln; Spaß beim Lernen/ Festigung des Zahlenraum bis 12
Vor- und Nachteile des Spiels	Vorteile: einfacher Spielablauf; wenig Sprache nötig; einfache Regeln und Spielaufbau; nie mehr als 5 Karten in der Hand Nachteile: die unterschiedlichen Farben der Karten (1-4 blau, 5-8 grün, 9-12 pink) haben (anders als bspw. bei Uno) keine Bedeutung fürs Spiel, es kann z.B. grün (5) auf blau (4) gelegt werden, das kann für Kinder schwierig sein; Glücksspiel, was vor allem beim Spiel zu zweit auffällt und schnell zu Frustration führen kann
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	Spiel mit Strategie und vor allem Glück, was durch einen einfachen Aufbau und einfache Regeln schnell verstanden ist; wenig Deutsch-kenntnisse zum Spielen nötig; Variationsmöglichkeiten
Dieses Spiel wurde erprobt von (Studierende:r, Lehrkraft, Erzieher:in, etc.)	Swantje Brings

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