Spielerezension

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

Name des Spiels	UBONGO Junior 3D – Der tierische Bauspaß
Zielgruppe (Alter und Anzahl der Spielenden)	Alter: ab 5 Jahre; Anzahl der Spieler 1-4 Spielzeit: ca. 20 Minuten
Verlag, Erscheinungsjahr und Preis	KOSMOS Verlag, 2017, 34,99 €
Ziele/Didaktische Funktion	Fördert spielerisch das logische Denkvermögen Die Kinder sollen mit Hilfe einer vorgegebenen Anzahl von Bausteinen, die in verschiedenen Formen vorhanden sind, eine Grundfläche auslegen. Diese Grundfläche besteht aus einzelnen Quadraten. Beim Auslegen der Grundfläche darf kein Quadrat frei bleiben und auch nichts über den Rand hinausragen. Sobald dies geschafft ist müssen die Kinder die noch übrig gebliebenen Bausteine so hoch wie möglich auf der bereits gelegten Grundfläche stapeln. Währenddessen läuft eine Sanduhr mit 90 Sekunden Zeit. Ist die Zeit um, wird mit Hilfe einer mitgelieferten Messlatte geschaut, wie hoch der Turm geworden ist und wie viele Diamanten es dafür gibt. Außerdem muss dabei kontrolliert werden, dass die Grundfläche passend belegt wurde. Je höher der Turm ist, desto mehr Diamanten bekommt man. Derjenige, der am Ende die meisten Diamanten besitzt, hat das Spiel gewonnen. Es gibt vier Schwierigkeitsstufen.
Förderung der Kompetenzbereiche (fachliche Kompetenz, Basiskompetenz, Entwicklungsbereiche)	Problemlösen (Die Kinder überprüfen gegenseitig ihre Ergebnisse, finden und korrigieren gegebenenfalls Fehler und vergleichen dabei auch mögliche verschiedene Lösungswege); Bereich Raum und Form (Schwerpunkt Ebene Figuren: Die Kinder legen Figuren durch Legen von Bausteinen nach); Die Kinder lernen 3D-Gebilde zu bauen, und da die Bausteine alle anders geformt sind, stellt dies eine zusätzliche Herausforderung dar; Feinmotorik der Kinder; Soziale Kompetenzen (Die Kinder müssen lernen, zu verlieren); Visuelle Wahrnehmung; Auge-Hand Koordination; Räumliches Vorstellungsvermögen; Logisches Denkvermögen; Umgang mit Frustration, wenn sie die Grundfläche z.B. nicht ausgelegt bekommen oder die Zeit um ist Umgang mit Zeitdruck; Die Kinder lernen zu reflektieren und zu überprüfen
Einsatzmöglichkeiten (im Unterricht, Freiarbeit, gezielte Förderung, außerschulischer Bereich etc.)	Im Unterricht: Im Bereich Raum und Form (Mathematik) Freiarbeit: Sehr gut vorstellbar, da die Kinder hier in kurzer Zeit einzelne Runden spielen können, und das Spiel theoretisch jederzeit abgebrochen werden kann, solange die 90 Minuten nicht laufen. Falls eine gewisse Spannung beim Spielen aufkommt, könnte es lauter werden Gezielte Förderung von: Feinmotorik; 3D-Denken; Hand-Auge-Koordination Außerschulischer Bereich: Dort bringt das Spiel sehr viel Spaß
Differenzierungsmöglichkeiten	Differenzierung durch die vier Schwierigkeitsstufen; Die Anzahl der Bausteine kann differenziert werden; Die Sanduhr kann laufen oder weggelassen werden
Zusatznutzen des Spiels (gegenüber „herkömmlichen" Lernmaterial)	Erfordert auf spielerische Art und Weise räumliches Denken und Konzentration; Fördert Motivation und Selbstständigkeit (eigene Überprüfung der Höhe und Passung der Steine)
Vor- und Nachteile des Spiels	Vorteile: Vor allem Spaß während des Bauens; schnelles Spiel; kein großer Aufwand; kann auch zu zweit gespielt werden; genügend Zeit auch für langsamere Spieler Nachteile: Vorsicht, es kann auch zu Frustration kommen, wenn die Kinder es nicht schaffen einen hohen Turm zu bauen, oder dieser immer wieder umfällt
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	Beim Ubongo 3D Junior handelt es sich um ein kurzweiliges und spaßiges Spiel, was auf jeden Fall zu empfehlen ist. Nebenbei lernen die Spieler:innen unter einem gewissen Zeitdruck ihre Feinmotorik zu entwickeln.
Dieses Spiel wurde erprobt von (Studierende:r, Lehrkraft, Erzieher:in, etc.)	Katharina Bunte, Gina Ossege, Marie Zerban, Paula Müseler

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