Spielerezension

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

Name des Spiels	Ubongo – Das wilde Legespiel
Zielgruppe (Alter und Anzahl der Spielenden)	Alter: ab 8 Jahren; Spieler: 1-4
Verlag, Erscheinungsjahr und Preis	Verlag: Kosmos, Erscheinungsjahr: 2015, Preis: 32,99 Euro
Ziele/Didaktische Funktion	Jeder erhält eine Legetafel und zwölf Legeteile. Alle versuchen nun gleichzeitig, die eigene Tafel so schnell wie möglich mit den zuvor erwürfelten Teilen zu belegen. Jeder der innerhalb der Sandurhzeit fertig wird, erhält Edelsteine. Wer nach neun Runden die wertvollsten Edelsteine gesammelt hat, gewinnt.
Förderung der Kompetenzbereiche (fachliche Kompetenz, Basiskompetenz, Entwicklungsbereiche)	Feinmotorik; Rechenkompetenzen; Sozialkompetenzen (z.B. Verlieren lernen); Visuelle Wahrnehmung; Auge-Hand-Koordination; Räumliches Vorstellungsvermögen
Einsatzmöglichkeiten (im Unterricht, Freiarbeit, gezielte Förderung, außerschulischer Bereich etc.)	Einsatz Anfangs nur mit Begleitung; Nicht als Klassenspiel geeignet (zu viele Kleinteile); Addition bis 100 muss bekannt sein (mit vielen Summanden)
Differenzierungsmöglichkeiten	Zwei Schwierigkeitsstufen Spielvariante für Einzelspieler
Zusatznutzen des Spiels (gegenüber „herkömmlichen" Lernmaterial)	Durch Spielen wird Konzentration und Aufmerksamkeit gefördert
Vor- und Nachteile des Spiels	Vorteile: Spaßfaktor; Wettlauf gegen die Zeit; Spielerisches Training von visueller Wahrnehmung, räumlicher Vorstellung; Haptische Wahrnehmung; Es gewinnt nicht immer der Schnellste; Zusätzliche App zur Erklärung Nachteile: Als Klassenspiel eher ungeeignet, da viele Einzelteile verloren gehen können; Relativ komplizierte Regeln
Dieses Spiel wurde erprobt in folgender Spielgruppe (Klassenstufe, Schulform, Kita, Kleingruppe, etc.)	/
Zusammenfassende Beurteilung	Ubongo eignet sich gut, um die visuelle Wahrnehmung und die Feinmotorik von Kindern spielerisch zu verbessern. Dabei ist das Layout und Design besonders ansprechend gestaltet (Edelsteine). Allerdings eignet sich das Spiel nicht als Klassenspiel, welches von den Kindern allein gespielt wird, da viele Kleinteile enthalten sind, die verloren gehen können, und die Regeln relativ komplex sind.
Dieses Spiel wurde erprobt von (Studierende:r, Lehrkraft, Erzieher:in, etc.)	Mareen Beuscher und Lena Steinsiek

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