

## Spielerezeption

Rückmeldung von Spieler\*innen zum Einsatz von Spielen im pädagogischen Kontext

<b>Name des Spiels</b>	Diego Drachenzahn
<b>Zielgruppe</b> (Alter und Anzahl der Spielenden)	5-99 Jahre, 2-4 Spieler*innen
<b>Verlag, Erscheinungsjahr und Preis</b>	Haba, 2009, 23,99€
<b>Ziele/ Didaktische Funktion</b>	Verbesserung der Feinmotorik; Aufmerksamkeit, da man auch aufpassen muss, wenn ein anderes Kind an der Reihe ist; Kommunikation
<b>Förderung der Kompetenzbereiche</b> (fachliche Kompetenzen, Basiskompetenzen, Entwicklungsbereiche)	Entwicklungsbereich: Feinmotorik (aber Glücksfaktor beachten!)
<b>Einsatzmöglichkeiten</b> (im Unterricht, Freiarbeit, gezielte Förderung, außerschulischer Bereich etc.)	Vertretungsunterricht; für Kinder, die mit einer Aufgabe schneller fertig sind, da das Spiel nicht lange dauert und man es jederzeit unterbrechen kann
<b>Differenzierungsmöglichkeiten</b>	z.B. muss die Kugel mit links angestoßen werden; Differenzierung hier aber schwierig, da Glück eine größere Rolle spielt als die Motorik
<b>Zusatznutzen des Spiels</b> (gegenüber „herkömmlichem“ Lernmaterial)	Keine Langeweile, da alle Kinder gleichzeitig gefragt sind, da die Kinder, die nicht an der Reihe sind, raten müssen, welches Ziel angesteuert wurde; der gesamte Karton dient als Spielfeld -> haptisch
<b>Vor- und Nachteile des Spiels</b>	+ Alle Kinder sind immer aktiv Kurzes Spiel -> wenn man verliert, kann bald eine neue Runde begonnen werden und man hat wieder die Möglichkeit, zu gewinnen - Glücksspiel, das den Anschein erweckt, man hätte einen großen Einfluss auf das Ergebnis -> Frustration, obwohl man möglicherweise eine gute Feinmotorik hat
<b>Dieses Spiel wurde erprobt in folgender Spielgruppe</b> (Klassenstufe, Schulform, Kita, Kleingruppe etc.)	Studierende der Universität Bielefeld im Rahmen des Seminars „Von der Kita in die Grundschule: Konzepte und Aufgaben der Schuleingangsphase und der Übergangsgestaltung“
<b>Zusammenfassende Beurteilung</b> (in wenigen Sätzen)	Das Spiel ist für einen kurzen Zeitraum gut in der Schuleingangsphase einsetzbar, da es bereits ab 5 Jahren ist und hauptsächlich ein Glücksspiel ist, also motorisch wenig und kognitiv wenig bis gar nicht herausfordernd ist. Es ist kurzweilig, da keine Wartezeit für die Kinder, die nicht an der Reihe sind, entsteht. Allerdings kann das Verlieren des Spiels zu Frustration führen, da an kaum Einfluss darauf hat, obwohl dies suggeriert wird.
<b>Dieses Spiel wurde erprobt von</b> (Studierende*r, Lehrkraft, Erzieher*in etc.)	Johanna Stoffels

