

Name des Spiels	RingDing
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 Reihenfolge der Haargummis an den Fingern die Karte gewinnen. Wenn du fünf Karten erspielt hast, bist du der Sieger/die Siegerin.
Förderung der Kompetenzbereiche (fachliche Kompetenzen, Basiskompetenzen, Entwicklungsbereiche)	<ul style="list-style-type: none"> ○ Motorische Kompetenzen (Auge-Hand-Koordination, Feinmotorik) ○ Strategie und logisches Denken ○ Reaktionsgeschwindigkeit ○ Aufmerksamkeit ○ Frustrationstoleranz & Geduld (zusammenfassend: Emotionsregulation) ○ 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 (beispielsweise 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 anspruchsvolleren 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 „herkömmlichem“ Lernmaterial)	Spielerisch die oben genannten Kompetenzbereiche fördern → Steigerung der Motivation durch beispielsweise die Klingel.
Vor- und Nachteile des Spiels	<ul style="list-style-type: none"> + 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. - Klingel laut und somit im unterrichtlichen Kontext störend für Mitschüler*innen. - Haargummis könnten schnell verloren gehen.

<p>Dieses Spiel wurde erprobt in folgender Spielgruppe (Klassenstufe, Schulform, Kita, Kleingruppe etc.)</p>	<p>Dieses Spiel wurde in der Kleingruppe erprobt.</p>
<p>Zusammenfassende Beurteilung (in wenigen Sätzen)</p>	<p>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 Kompetenzbereiche. 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.</p>
<p>Dieses Spiel wurde erprobt von (Studierende*r, Lehrkraft, Erzieher*in etc.)</p>	<p>Dieses Spiel wurde von Studierenden (Lina Hartleif, Nina Mause, Julia Wellhöner, Nele Fritzsche) erprobt.</p>