

Spiele neu denken

Rezepte zum Kreativsein.

Text und Fotos: Sabine Campana

Nicht immer gibt das Spielregal das passende Spiel zum Thema, den angestrebten Kompetenzen, den Interessen und Lernniveaus der Kinder her. Dann heisst es: selbst erfinden! Wer meint, zu wenig ideenreich zu sein, hat vielleicht noch nicht die richtige Kreativitätsmethode gefunden. Hier ein paar Vorschläge für spielerische Lehrpersonen und erfinderische Schülerinnen und Schüler.

Osborn-Methode

Eine gute Form, um kreativ neben der Spur zu denken, ist die Osborn-Methode. Alex Osborn hat als Leiter einer Werbeagentur auch die Brainstormingmethode erfunden. Etwas weniger bekannt sind seine neun Fragen, um neue Sichtweisen zu entwickeln. Wir gehen diese Fragen mit Bezug auf das Erfinden neuer Spiele anhand des Akronymes MIND GAMES durch. Dazu nehmen wir ein möglichst offenes und einfaches Spiel – das Memory. Denkbar wären aber auch Spiele wie das Leiterispieler, Jenga, Eile mit Weile, Domino oder Quartett. Die neun Fragen bringen uns auf neue Spielvarianten, neue Themen, neue Schwierigkeitslevels oder ganz neue Spiele.

Matchen

Welche zusätzlichen Gegenstände passen zum Spiel? Wir könnten das Memory mit einem Würfel kombinieren und schon ergeben sich neue Möglichkeiten. Man darf so viele Karten aufdecken, wie man gewürfelt hat. Oder die Kinder haben Nummern und das gewürfelte Kind darf aufdecken. Die Karten sind mit Zahlen versehen und die Spielerin oder der Spieler mit der höchsten Summe hat gewonnen. Oder wir kombinieren das Spiel mit dem Halli-Galli-Quietscher und decken reihum je eine Karte auf. Wer ein Paar entdeckt, haut auf den Quietscher.

Inversion

Was könnte man ins Gegenteil verkehren? Sieger ist, wer zuerst errät, welche Karte im ausgelegten Set von beispielsweise elf Karten nur



Matchen: Kombiniert man Jenga mit Farben, Zahlen und Würfeln, entstehen unzählige neue Spielvarianten.

einmal vorkommt (die entdeckten Paare werden wieder umgedreht). Oder man verschenkt gefundene Paare und das Kind mit den wenigsten Paaren gewinnt.

Neue Funktion

Wie kann man das Spielmaterial anders verwenden? Man könnte eine aufgedeckte Karte pantomimisch darstellen, die anderen raten. Jemand denkt sich eine Karte und die anderen dürfen Ja-Nein-Fragen stellen. Oder die Karten werden zur Einteilung der nächsten Paararbeit verwendet.

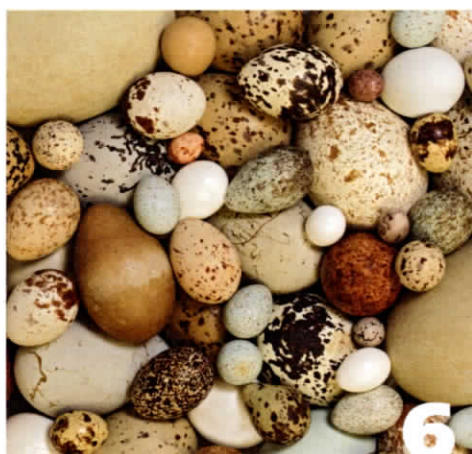
Digitalisieren

Können technische Möglichkeiten das Spiel bereichern? Es gibt zahlreiche Memoryspiele, die man auf dem Tablet spielen kann. Toll ist, dass der Computer mischt, den Schwierigkeitsgrad anpasst, eine Rangliste erstellt und so weiter. Anschliessend können die Kinder diskutieren, wo die Unterschiede zwischen digital und analog liegen, und was warum lässiger ist.

Grössenvariation

Lässt sich das Spielmaterial vergrössern oder verkleinern? Wir könnten ein Riesenmemory

Inhalt



Sich mit der eigenen Muskelkraft in die Lüfte zu schwingen, braucht sehr viel Energie. Fliegen zu können, bringt aber auch eine ganze Reihe von Vorteilen. Deshalb erstaunt es wenig, dass Vögel sich über Jahrmillionen dank spezifischen Anpassungen zu absolut perfekten Flugobjekten entwickelt haben. Und warum entwickeln sich Vogeljunge in Eiern in einem Nest und nicht gut mit allem Nötigen versorgt im Körper der Mutter?

Bei Regelspielen ist klar, was erlaubt ist und was nicht. Wir können die Regeln aber auch verändern und das Spielmaterial ergänzen, umdeuten, weglassen, anders brauchen oder einschränken. Eine Spielidee können wir ins Gegenteil verkehren. Sind alle mit den veränderten Regeln vertraut und einverstanden, haben wir ein neues Spiel erfunden. Und wenn es keinen Spass macht – dann erfinden wir es einfach noch einmal neu.

Die Wirtschaft lebt vom ständig wachsenden Konsum. Was kaputtgeht, wird weggeworfen. Kinder erleben zunehmend, dass wir von allem viel haben und dass fast alles problemlos ersetzt werden kann. Es geht aber auch anders. In einem Zürcher Kindergarten reparieren die Kinder kaputte Spielsachen – mit viel Einsatz und grosser Fantasie. Ist das gelungene Nachmittagsprojekt wohl nachhaltiger als ein erhobener Mahnfinger?

Vogelwelt

- 4 **Flugtaxi und Beerendienst**
Vögel und Pflanzen – ein gutes Team
- 6 **Warum kann ich fliegen?**
Grosser Energieaufwand bringt etliche Vorteile
- 8 **Vogelgesang: pure Kommunikation!**
Lauschen, erkennen, nachahmen
- 10 **Kreative Laubenvögel**
Baukunst für die Brautwerbung
- 12 **Vögel im Winter**
Kuscheln und plustern oder wegfliegen?
- 14 **Beschwingtes Vogelleben**
Balzen, nisten, eierlegen

Spielwelt

- 16 **Spiele spielend erfinden**
Interview mit dem Spielerfinder Achim Arn
- 18 **Wie erfinde ich ein (Regel-)Spiel?**
Den Anfang finden

- 20 **Spiele neu denken**
Rezepte zum Kreativsein
- 22 **Kinder erfinden Regelspiele**
Regeln verstehen, entwickeln und einhalten
- 23 **Einfach spielen – spielend einfach**
Spielanleitung verloren? Kein Problem!
- 24 **Mathe spielen?**
Didaktisch durchdachte mathematische Lernprozesse

Konsumwelt

- 26 **Wir reparieren alles!**
Gedanken zu einem nachhaltigeren (Kindergarten-)Alltag
- 28 **Gute Ideen in der Tasche sind alles**
Impulse für befriedigendes Tun ohne Konsum
- 32 **Mülliland – die Mülldeponie**
Entsorgung und Recycling erleben
- 34 **Znüni retten statt wegwerfen**
Ärgernis Food Waste

- 36 **Mini Znüni-Box ist kaputt und jetzt...**
Fantasievoll reparieren statt wegwerfen

Fokus

- 38 **Wir erproben den digitalen Alltag**
Freispielangebote für die digitale Bildung im Kindergarten

Service

- 1 **Editorial**
- 2 **Impressum**
- 40 **Die praktische letzte Seite:**
BG mal draussen
Geheime Orte und Perspektiven

Vorschau

Dezember, Nr. 8/21
Berufspraxis lernen
Geschichten
Unterwegs



Vogelwelt

Zaungäste und Fernflieger

Spielwelt

Erfinden, verändern, anpassen

Konsumwelt

Je Konsum, desto Abfall