

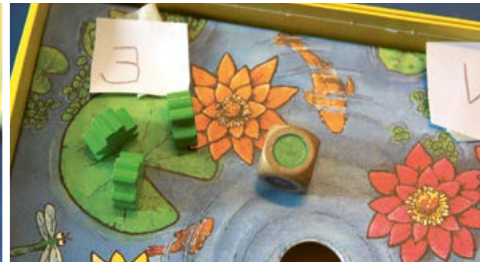
Einfach spielen – spielend einfach

Die Spielanleitung verloren? Kein Problem! Die Kinder wissen sich zu helfen.

Text und Fotos: Cornelia Straub



Mit den Fröschen kann man Türme bauen.



Wie viele Frösche dürfen auf einem Seerosenblatt sitzen?



Wozu ist das Loch mitten im Spielbrett gut?

«Einfach spielen!», denke ich jeweils, wenn ich ein neues Regelspiel anschaffe oder ein altes aus dem Kindergartenfundus nehme. Bis ich merke, dass mir die Kompetenz, Spielanleitungen zu verstehen, nicht in die Wiege gelegt wurde. Einzig der letzte Satz, dass das jüngste Teammitglied nun beginnen darf, scheint mir vertraut und gewiss. Alles Gehaltvolle zwischen Anfang und Ende so mancher Spielanleitung ergibt für mich meist wenig Sinn.

So habe ich bereits vor Jahren begonnen, den Kindern die Spiele samt Karton abzugeben und sie aufzufordern, selbst herauszufinden, wie das Spiel funktioniert. Was aus der Not geboren wurde, hat durchaus pädagogische Qualitäten und deckt einiges an Kompetenzen ab.

Spielend einfach

Das Spiel «Quak» ist ein altes, eher simples Farbenspiel aus unserer Kindergarten-spiel-sammlung. Da die Anleitung fehlt, habe ich einen guten Grund, vier Kinder aufzufordern, sich zu überlegen, wie man das Spiel spielen könnte. Ich suche Freiwillige. Es melden sich Omer, Jara, Alyssa und Enya.

Spielvariante 1: Frösche aufstellen oder stapeln

Die vier Kinder beraten sich. Omer verschafft sich einen Überblick über das Spielmaterial, das im Karton liegt. Enya teilt mit, was sie sieht, und Alyssa und Jara widmen sich zuerst den vielen Fröschen.

Zusammen installieren sie das Spielfeld und beginnen, alle Frösche auf dem Teich zu platzieren. Gar nicht so einfach, wie es scheint. Die Frösche kippen und stossen andere grüne Gefährten um. Mit viel Fingerspitzengefühl ist die erste Spielvariante geboren. Alle Frösche finden, ohne umzufallen, einen Platz auf den Seerosenflächen. Alyssa findet es sogar sehr witzig, die Frösche zu einem hohen Froschturm zu stapeln.

Spielvariante 2: Farben würfeln und Frösche zuordnen

Warum aber liegt dem Spiel ein Farbenwürfel bei? Nun würfeln die Kinder reihum und die Frösche landen auf den Seerosenblättern der entsprechenden Farbe. Die Frösche werden weder auf die Mitspielenden aufgeteilt, noch erkenne ich von aussen einen Wettbewerbsgedanken. Alles, was für die vier Kinder zählt, ist das Würfeln an sich und das Zuordnen der Farben. Diese Variante wird aber rasch langweilig, findet jedenfalls Enya. Sie macht die anderen Kinder auf das Loch in der Mitte des Spielfeldes aufmerksam. Alyssa dreht und wendet den Karton. Tatsächlich ist auf der Rückseite ein Foto zu sehen, das die Kinder weiter inspiriert und auch eine Antwort auf die Lochfrage gibt.

Spielvariante 3: Wer zuerst keine Frösche mehr hat, gewinnt

Die Kinder beginnen, die Frösche zu zählen und aufzuteilen. Es sind genau 48 Frösche. Jedes Kind soll gleich viele erhalten. Die kleine Gruppe nimmt vier Stühle zu Hilfe. Reihum nimmt nun jedes

Kind einen Frosch vom Tisch und legt ihn auf die Stuhlfläche. Jara mahnt die anderen, sich schön an die Reihenfolge zu halten, sonst gelinge das faire Aufteilen nicht. Nach etlichen Fehlversuchen liegen auf jeder Stuhlfläche zwölf Frösche. Nun beginnen die Kinder reihum zu würfeln. Wer eine Farbe würfelt, darf den Frosch auf das entsprechende Seerosenblatt stellen. Ist es schon voll besetzt, darf der Frosch direkt ins Wasser (Loch) hüpfen. Wer zuerst keine Frösche mehr hat, gewinnt. Aber: Wie viele Frösche dürfen sich zusammen auf dem Seerosenblatt tummeln? Die Kinder beraten sich und beginnen, mit Filzstift die Anzahl Frösche auf Blätter zu schreiben. Diese kleben sie anschliessend zu den Seerosen. Sind alle Seerosen besetzt, muss man warten. Aber was passiert mit den Fröschen auf den Seerosen, die aktuell das Spiel blockieren?

Nun werde ich zum allerersten Mal um Hilfe gebeten. Bis zu diesem Augenblick haben die Kinder jede Menge geleistet. Sie haben selbstständig über das Spiel nachgedacht, haben zusammengearbeitet, motorisch geschickt Frösche gestapelt und sogar durch vier geteilt. Sie haben das Geschehen reflektiert, kommuniziert und kreativ nach Lösungen gesucht. Beim Abdecken von so vielen Kompetenzen wird der hellgrüne Spielfrosch dunkelgrün vor Neid.

Cornelia Straub

interpretiert Regelspiele auch mal nach Lust und Laune und freut sich, wenn ihre Schülerinnen und Schüler es ihr gleichtun.