



## Das gleiche Regel-Spiel-Paket für Kita und Grundschule

# Diego Drachenzahn

### So wird gespielt:

- Die innere Spielschachtel wird in die Tischmitte gestellt. Die 24 Symbolkarten (je 4 einer Sorte) werden gemischt und als Stapel bereit gelegt. Jeder Spieler erhält 6 Handkarten, auf denen alle Symbole ebenfalls abgebildet sind.
- Die Holzdrachen werden auf der Zählleiste an den Rand der Spielschachtel gesetzt.
- Der erste Spieler schaut sich verdeckt die oberste Symbolkarte an. Dann versucht er, mit den drei Murmeln in das passende Fach zu schnipsen.
- Alle anderen Spieler vermuten, welches Symbol zu treffen war und legen verdeckt die Handkarte aus.
- Jeder Spieler, der das richtige Symbol getippt hat, rückt mit seinem Drachen 1 Feld auf der Zählleiste nach vorn.
- Der aktive Spieler der Runde rückt je 1 Feld pro Treffer (richtiges Symbolfach) voran - kann maximal also 3 Schritte machen. Danach ist der nächste Spieler der an der Reihe.
- Spielende: Das Spiel endet, wenn jeder Spieler 3-mal an der Reihe war. Der Spieler, der seine Drachenfigur auf der Zählleiste am weitesten nach vorn bringen konnte, ist der Sieger.





Das gleiche Regel-Spiel-Paket für Kita und Grundschule

Reflexionstabelle zu einem Regelspiel

<b>Namen der Gruppenmitglieder:</b>	B. L.-H.
<b>Name des Spiels:</b>	Diego Drachenzahn
<b>Altersgruppe und Anzahl der Spieler:</b>	2- 4 Spieler 5- 99 Jahre
<b>Ziele:</b> Förderung/ Förderung von Entwicklungsbereichen/ Bildungsbereichen bzw. Bildungsmöglichkeiten (Bildungsgrundsätze NRW 2011, Richtlinien und Lehrpläne Grundschule 2008, Entwicklungsbereiche Spielen macht Schule 2009)	<p>Soziale und personale Entwicklung</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Umgang mit eigenen Emotionen und Emotionen anderer</li> <li>- Regelakzeptanz</li> </ul> <p>Kognitive Entwicklung</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aufmerksamkeit/ Konzentration</li> <li>- Beobachtung</li> </ul> <p>Motorische Entwicklung</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Auge-Hand-Koordination</li> <li>- Feinmotorik</li> </ul> <p>Sprache und Kommunikation</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- nonverbale Ausdrucksformen (Körpersprache, Mimik, Gestik) weiterentwickeln</li> <li>- sich anderen mitteilen und Gedanken, Erlebnisse äußern</li> <li>- Fachbegriffe (Drache, Ritter, Helm, Schatzkiste, Krone, Münze, Schwert...) verwenden</li> </ul>
<b>Differenzierungsmöglichkeiten:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nach jeder Runde die Bildkarte benennen lassen</li> <li>- Mit dem Begriff einen Satz bilden lassen</li> <li>- weitere Regeln dazu erfinden, z.B.: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Symbol Schwert: eine Runde aussetzen</li> <li>- Symbol Krone: ein Feld vorrücken</li> <li>- Symbol Edelstein: 6 Murmeln rollen</li> </ul> </li> <li>- Bewegungen zu Symbolen vereinbaren (Schwert: Kampfbewegung...)</li> </ul>
<b>Vor- und Nachteile:</b> (Kriterien geleitet, siehe auch Übersicht über Kriterien (Lern)Spiele)	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ hoher Spaßfaktor</li> <li>+ Erfolgserlebnisse für alle möglich</li> <li>+ Möglichkeit der Selbsttätigkeit</li> <li>+ selbstständig spielbar</li> <li>+ konstruktiver Umgang mit Fehlern</li> <li>+ Leistungs- und Lernprozesse werden nicht als Anstrengung wahrgenommen</li> <li>+ Lernen in einem angstfreien Raum</li> <li>+ Spielcharakter bleibt erhalten vs. Instrumentalisierung des Spiels</li> <li>— kaum Möglichkeiten der Eigenständigkeit bei der Wahl von Lösungswegen und Strategien</li> <li>— kaum Förderung von problemlösendem und forschendem Verhalten</li> </ul>
<b>Zusammenfassende Beurteilung in fünf Sätzen:</b>	Diego Drachenzahn ist ein Spiel, das leicht zu verstehen ist. Es kann von Jung und Alt gespielt werden. Das Spiel ist mit seinen Holzfiguren und der Rampe ansprechend und spaßbringend zum Themenbereich „Drachen und Ritter“ gestaltet. Im Jahr 2010 wurde es zum Spiel des Jahres ausgewählt.
<b>Verlag, Erscheinungsjahr, Preis:</b>	HABA 2010, 18,50€