

Das gleiche Regel-Spiel-Paket für Kita und Grundschule



Die Studierenden erproben das Regel-Spiel-Paket in der Seminarveranstaltung „Von der Kita in die Grundschule“ am 16.03.16 in der Universität Bielefeld.



Zunächst spielen sie nicht mit den Schülerinnen und Schülern, sondern nach Anleitung von selbst verfassten Steckbriefen und Reflexionstabellen:



Zicke Zacke Hühnerkacke

So wird gespielt:

- Die 12 achteckigen Hühnerhofplättchen werden verdeckt auf dem Tisch ausgelegt und gemischt. Dann werden die 24 eierförmigen Wegplättchen offen und kreisförmig um die Hühnerhofplättchen herum gelegt.
- Jeder Spieler erhält ein Huhn mit einer eingesteckten Schwanzfeder. Die Hühner werden so auf den Wegplättchen verteilt, dass zwischen allen Hühnern der gleiche Abstand besteht (bei vier Hühnern jeweils fünf Wegplättchen dazwischen).
- Das jüngste Huhn darf beginnen. Es darf nun ein Plättchen aus dem Hühnerhof umdrehen, sich dieses anschauen und allen Mitspielern zeigen. Ist auf diesem Plättchen das gleiche Motiv wie auf dem Wegplättchen, das vor dem spielenden Huhn liegt, zu sehen, darf das „Junghuhn“ auf dieses Wegplättchen weiterziehen. Das Huhn ist so lange an der Reihe, bis es ein unpassendes Hühnerhofplättchen umdreht. Jetzt geht es für das linke Nachbarhuhn weiter. So hüpfen alle Hühner immer im Uhrzeigersinn von Plättchen zu Plättchen.
- Überholen:** Sobald ein Huhn ein anderes Huhn eingeholt hat, darf es zum Überholen ansetzen. Dazu muss im Hühnerhof das Motiv entdeckt werden, das dem Wegplättchen vor dem zu überholenden Huhn entspricht. Gelingt der Überholversuch, dürfen dem übersprungenen Huhn alle Federn ausgerufen und dem eigenen Huhn eingesteckt werden.



Ein Huhn darf auf einen Streich zwei oder gar drei Hühner überholen, wenn diese sich unmittelbar hintereinander befinden. Findet das Huhn nach dem Überholen nun auch das nächste vor ihm liegende Plättchen im Hühnerhof darf es sofort weiterziehen.

- Spielende:** Hat ein Huhn alle im Spiel befindlichen Schwanzfedern in seinem Bürzel, hat es gewonnen.

Reflexionstabelle zu einem Regelspiel

Namen der Gruppenmitglieder:	Debbie Biermann, Miriam Lau	
Name des Spiels:	Zicke Zacke Hühnerkacke	
Altersgruppe und Anzahl der Spieler:	<ul style="list-style-type: none"> ab 4 Jahren 2-4 Spieler 	
Ziele: Forderung/ Förderung von Entwicklungsbereichen/ Bildungsbereichen bzw. Bildungsmöglichkeiten (Bildungsgrundsätze NRW 2011, Richtlinien und Lehrpläne Grundschule 2008, Entwicklungsbereiche Spielen macht Schule 2009)	<ul style="list-style-type: none"> soziale/personale Entwicklung: <ul style="list-style-type: none"> Regelakzeptanz Umgang mit eigenen Emotionen/Emotionen anderer Kommunikationsfähigkeit Frustrationstoleranz kognitive Entwicklung: <ul style="list-style-type: none"> Konzentration/Merkfähigkeit Farb-/Formerkennung motorische Entwicklung: <ul style="list-style-type: none"> Auge-Hand-Koordination 	
Differenzierungsmöglichkeiten:	<ul style="list-style-type: none"> Vereinfachen: weniger Wegplättchen und Hühnerhofplättchen in das Spiel nehmen (Symbole rauslassen) weitere Regeln dazu erfinden, z.B.: <ul style="list-style-type: none"> Symbol Schnecke: eine Runde aussetzen Symbol Raupe: ein Wegplättchen zurückgehen Symbol Spiegelei: eine Feder abgeben etc. 	
Vor- und Nachteile: (Kriterien geleitet, siehe auch Übersicht über Kriterien (Lern)Spiele)	<ul style="list-style-type: none"> hoher Spaßfaktor Einfachheit (große Spielfiguren, Symbole ansprechend und kindgerecht gestaltet) „dynamisches“ Spielfeld (Wegplättchen können jedes Mal anders gelegt werden) kurze Spieldauer (maximal 20 Minuten) 	<ul style="list-style-type: none"> nur niedriger kognitiver Anspruch (je nach Entwicklungsstufe) kann evtl. schnell langweilig werden (wenig Abwechslung)
Zusammenfassende Beurteilung in fünf Sätzen:	Zicke Zacke Hühnerkacke ist ein Spiel, das man als gelungene Kombination von „Memory“ und „Mensch ärgere dich nicht“ bezeichnen könnte. Es wird vor allem die Merkfähigkeit und Konzentration, aber auch die Frustrationstoleranz gefördert. Das Spielmaterial ist hochwertig, kindgerecht und ansprechend gestaltet. Im Allgemeinen ist es ein Spiel, das in der Kita vermutlich der Renner ist, in der Grundschule bestimmt sehr gerne gespielt wird, aber auch für Erwachsene noch sehr unterhaltsam sein kann. Es beansprucht einige Kinder kognitiv evtl. nur gering, bietet aber dafür umso mehr Spaß.	
Verlag, Erscheinungsjahr, Preis:	<ul style="list-style-type: none"> Zoch Verlag, 1998 ab 18,99 € 	

**Am nächsten Tag kommen die Spielexperten
aus der Löwenklasse in die Uni!**



Gemeinsam wird gespielt und Einiges über die Regeln im Felix-Raum in Erfahrung gebracht.



**Die Spiele gefallen nicht nur den Kita-Kindern und Grundschulern, sondern auch den Erwachsenen.
Für alle war es ein lohnender Tag!**

