



Das gleiche Regel-Spiel-Paket für Kita und Grundschule

Geißlein, versteck dich!

So wird gespielt:

- Wenn Kinder mit geringen Deutschkenntnissen mitspielen, sollten die Farben und Zahlen vor dem Spielen noch einmal benannt werden.
- Die sechs farbigen Verstecke werden kreisförmig angeordnet und je fünf Geißlein darunter gelegt. Der Wolf steht in der Mitte des Kreises.
- Der jüngste Spieler würfelt mit dem sechsfarbigen Würfel. Der gewürfelte Farbpunkt gibt an, welches Versteck er aufdecken darf - doch zuvor muss er die vermutete Anzahl der darunter liegenden Geißlein nennen. Dann wird das Versteck aufgedeckt und die Anzahl der Geißlein kontrolliert.

Beispiel:

Der Spieler hat die richtige Anzahl genannt:

Das Kind darf sich eines der Geißlein nehmen und vor sich ablegen. Die restlichen Geißlein werden wieder versteckt.

Der Spieler hat die falsche Anzahl genannt:

Das Kind muss nun den Wolf vor sich stellen und kann kein Geißlein retten.

Der Wolf bleibt so lange dort stehen, bis ein anderes Kind eine falsche Anzahl nennt.

- Anschließend geht es im Uhrzeigersinn weiter und der nächste Spieler ist an der Reihe.
- **Achtung:** Nennt ein Kind eine falsche Anzahl und der Wolf steht gerade bei ihm, muss es eines seiner bereits geretteten Geißlein abgeben. Dieses wird dann zusammen mit dem Wolf in die Mitte gestellt. Wenn das Kind noch kein Geißlein retten konnte, muss es auch keines abgeben und der Wolf bleibt bei ihm stehen.
- Vermutet ein Kind richtig, dass ein Versteck leer ist, darf es so oft würfeln bis es ein Geißlein retten kann oder eine falsche Anzahl nennt.
- Spielende: Das Spiel ist beendet, sobald das erste Kind sieben Geißlein retten konnte oder der Wolf sechs Geißlein gefangen hat.



Spielvariante für kleine Geißleinretter:

Für die einfache Spielvariante wird der dreifarbige Würfel genutzt und entsprechend nur das

gelbe, rote und blaue Versteck. Der Wolf kommt aus dem Spiel und gewonnen hat das Kind, das zuerst vier Geißlein gerettet hat.



Das gleiche Regel-Spiel-Paket für Kita und Grundschule

Reflexionstabelle zu einem Regelspiel

Namen der Gruppenmitglieder:	Laura Bohnenkamp, Nele Voß	
Name des Spiels:	Geißlein, versteck dich!	
Altersgruppe und Anzahl der Spieler:	4-99 Jahre, 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"> - aktiv zuzuhören, Aufmerksamkeit, Konzentration - Regeln kennenlernen, anwenden und akzeptieren - Möglichkeit in Herkunfts-/Fremdsprache zu sprechen - Zahlverständnis entwickeln (Anzahl, Abzählen, Rechnen, simultane Zahlerfassung) - Farben erkennen und benennen - Gedächtnistraining 	
Differenzierungsmöglichkeiten:	Einstiegsvariante für Jüngere: Für die einfache Spielvariante wird der dreifarbige Würfel und entsprechend nur das gelbe, rote und blaue Versteck genutzt. Der Wolf kommt aus dem Spiel und gewonnen hat das Kind, das zuerst vier Geißlein gerettet hat.	
Vor- und Nachteile: (Kriterien geleitet, siehe auch Übersicht über Kriterien (Lern)Spiele)	<ul style="list-style-type: none"> + wenig Material + einfache Regeln und Aufbau (selbstständiges Lernen) + Differenzierungsmöglichkeit + fächerübergreifend einsetzbar + Spielanleitung ist übersichtlich und in sechs Sprachen + Bezug zum Märchen (Motivationaler Aspekt, literaturhistorisches Bewusstsein) + konstruktiver Umgang mit Fehlern + Sammeln von sozialen Erfahrungen + Möglichkeit der diagnostischen Funktion 	<ul style="list-style-type: none"> - keine Förderung von problemlösendem und forschendem Verhalten - keine Möglichkeit der Eigenständigkeit bei der Wahl von Lösungswegen und Strategien
Zusammenfassende Beurteilung in fünf Sätzen:	Die Einbettung des Spiels in das Märchen „Der Wolf und die sieben Geißlein“ wirkt motivationsfördernd und verdeutlicht den Sinn des Spielziels - die Rettung der Geißlein. Es knüpft an literaturhistorische Erfahrungen der Kinder an und ist somit fächerübergreifend einsetzbar. Das Spiel fördert die Gedächtnisleistung der Kinder, sowie das Erkennen und Benennen der Farben und das erste Zählen, verliert dabei aber nicht seinen Spielcharakter. Bereits erworbene Fähigkeiten können spielerisch angewendet und erprobt werden. Durch den einfachen Aufbau und die Möglichkeit der Differenzierung können die Kinder selbstständig spielen.	
Verlag, Erscheinungsjahr, Preis:	HABA (Habermas GmbH), 2003, über Amazon 13,95€	