



JUNIOR LABYRINTH

So wird's gespielt:

- **Spielvorbereitung:** Die Gänge-Karten werden verdeckt gemischt und anschließend offen auf den freien Feldern des Spielplans verteilt. Die Geheimnis-Chips liegen verdeckt und gemischt neben dem Spielplan. Es sollte 2 bis 4 Mitspieler (zwischen 5 und 8 Jahren) geben, die sich jeweils ein Gespenst aussuchen und dieses auf dem farbgleichen Feld in der Spielplanecke platzieren.
- **Spieldurchführung:** Der mutigste Spieler beginnt. Er darf den ersten Geheimnis-Chip umdrehen. Nun ist es das Ziel aller Mitspieler, die eigene Spielfigur auf das Feld zu bewegen, auf welchem das Symbol des Geheimnis-Chips abgebildet ist. Jeder Spielzug umfasst zwei Schritte:
 - 1. Man schiebt die übrig gebliebene Gänge-Karte an einer der mit den gelben Pfeilen markierten Stellen in den Spielplan ein, um die Wege im Labyrinth zum eigenen Vorteil zu verändern.
 - 2. Nun kann man die eigene Spielfigur so weit wie man möchte durch die offenen Labyrinthgänge fortbewegen.
- Jetzt beginnt der nächste Spieler mit dem ersten Schritt.
- Wenn ein Spieler das Symbol des Geheimnis-Chips auf dem Spielplan erreicht, nimmt er den Geheimnis-Chip an sich. Der nachfolgende Spieler deckt einen neuen Geheimnis-Chip auf und legt somit das neue Ziel fest.
- **Ziel des Spiels:** Gewinner ist derjenige, der am meisten Geheimnis-Chips sammelt. Das Spiel endet, wenn das Symbol des letzten Geheimnis-Chips von einem Spieler erreicht wurde. Danach werden die Geheimnis-Chips aller Spieler gezählt.



Variante: Die Geheimnis-Chips werden vor Spielbeginn verdeckt an die Mitspieler verteilt. Jeder Spieler verfolgt nun sein eigenes erstes Symbol, ohne dass die anderen Mitspieler jenes kennen. Hat er sein erstes Symbol erreicht, legt er seinen Geheimnis-Chip neben das Spielfeld und schaut sich seinen nächsten Geheimnis-Chip an. Gewinner ist, wer als erstes all seine Geheimnis-Chips auf dem Spielplan erreicht hat.



Das gleiche Regel-Spiel-Paket für Kita und Grundschule

Reflexionstabelle zu einem Regelspiel

Namen der Gruppenmitglieder:	Verena Witte Laura Pfeiffer
Name des Spiels:	JUNIOR LABYRINTH
Altersgruppe und Anzahl der Spieler:	2 - 4 Spieler zwischen 5 und 8 Jahren
Ziele: Forderung/ Förderung von Entwicklungsbereichen/ Bildungsbereichen bzw. Bildungsmöglichkeiten (Bildungsgrundsätze NRW 2011, Richtlinien und Lehrpläne Grundschule 2008, Entwicklungsbereiche Spielen macht Schule 2009)	<p>Bildungspotenziale:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Potenziale zu differenzieren - sich in neuen Situationen auszuprobieren - Erkenntnisse aus Erfahrungen neu zu ordnen - Eigenaktivität des Kindes stärken - Räumliche Wahrnehmung aktivieren - Erfolgserlebnisse haben <p>Entwicklungsbereiche in der sozialen und personalen Entwicklung: Selbstvertrauen, Regelakzeptanz, Geduld, Umgang mit Emotionen, Umgang mit Emotionen von anderen</p> <p>Entwicklungsbereiche in der kognitiven Entwicklung: Aufmerksamkeit/ Konzentration, logisches Denken, strategisches Denken, Planungsfähigkeit, Problemlösefähigkeit</p> <p>Entwicklungsbereiche in der motorischen Entwicklung: Augen- Hand Koordination, Feinmotorik</p>
Differenzierungsmöglichkeiten:	<p>Steigerung des Schwierigkeitsgrades:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Spielchips werden vor dem Spiel auf Spieler aufgeteilt, jeder Spieler verfolgt nun verdeckt sein eigenes Symbol (vgl. Variante) <p>Senkung des Schwierigkeitsgrades:</p> <ul style="list-style-type: none"> - eine Figur darf auf ein beliebiges Feld gesetzt werden, wenn sie auf der Karte steht, die vom Spielfeld geschoben wird - bevor die übrig gebliebene Gänge-Karte eingeschoben und die Figur bewegt wird, darf die Figur schon ein erstes Mal bewegt werden (Erweiterung jedes Spielzuges um einen ersten Schritt)
Vor- und Nachteile: (Kriterien geleitet, siehe auch Übersicht über Kriterien (Lern)Spiele)	<p>+ Möglichkeit der Eigenständigkeit bei der Wahl von Lösungswegen und Strategien</p> <p>+ die zu lernenden Eigenschaften (Planungsfähigkeit, räumliches Vorstellungsvermögen, ...) sind isoliert, das Spiel initiiert also eine geistige Ordnung und fördert somit Interesse und Konzentration</p> <p>+ Möglichkeit der diagnostischen Funktion (Beobachtungsmöglichkeiten für Lehrkraft im Bezug auf die oben genannten zu lernenden</p> <ul style="list-style-type: none"> - bei unterschiedlichem Kompetenzgrad der Mitspieler kann es schnell zu Frustration führen (Anteil Glück nahezu 0) - Spiel könnte als anstrengend wahrgenommen werden
Zusammenfassende Beurteilung in fünf Sätzen:	Das Spiel JUNIOR LABYRINTH bietet ein hohes Lernpotenzial im Bezug auf das räumliche Vorstellungsvermögen und die Planungsfähigkeit der Mitspieler. Dabei können sich die Mitspieler im Erwerb jener Kompetenzen unterstützen, indem sie vollzogene Spielzüge in einem Gespräch auf ihre Qualität untersuchen. Leider wird eine Überlegenheit eines Spielers durch den Spielaufbau nicht aufgefangen. Es ist also bei der Auswahl der Spieler unbedingt auf eine Gleichheit des Entwicklungsstandes in den gefragten Kompetenzen zu achten. Die Komplexität des Spiels lässt es auch nach langer Spieldauer nie langweilig werden.
Verlag, Erscheinungsjahr, Preis:	Ravensburger Spieleverlag, 1995 / 2004, 25,99€