



Das gleiche Regel-Spiel-Paket für Kita und Grundschule

Kissenschlacht

- **Vor dem Spiel:**

- Das Schachtelunterteil stellt das Bett dar. Zunächst steckt man die runden Plattformen auf die Bettpfosten, welche wiederum in die dafür vorgesehenen Löcher am „Bett“ gesteckt werden.
- Jeder Spieler erhält eine Wippe, vier Kissen einer Farbe und entsprechend drei Figuren der gleichen Farbe
- Zunächst dürfen die Spieler das Schleudern der Kissen mit den Wippen üben



- **Das Spiel:**

- Der jüngste Spieler beginnt; anschließend geht es im Uhrzeigersinn weiter
- Man legt ein Kissen auf die Wippe und versucht es durch Drücken auf die Wippe in das Bett zu schleudern
- Gelingt dies, darf der Spieler eine seiner Figuren auf einen beliebigen Bettpfosten stellen; auf einer Plattform dürfen mehrere Figuren stehen.
- Pro Runde hat jeder Spieler nur einen Versuch
- Um zu verhindern, dass ein Gegenspieler gewinnt, kann man versuchen dessen Figuren von den Podesten zu schießen
- Gelingt einem dies, muss der entsprechende Spieler seine Figur und ein Kissen vom Spielfeld (Bett und Podest) nehmen.



- **Spielende:**

- Wenn von einem Spieler alle Kissen in dem Bett liegen, hat er gewonnen.



Das gleiche Regel-Spiel-Paket für Kita und Grundschule

Reflexionstabelle zu einem Regelspiel

Namen der Gruppenmitglieder:	Daniel Disterhoeft Deborah Bermpohl
Name des Spiels:	Kissenschlacht
Altersgruppe und Anzahl der Spieler:	Ab 4 J. / 2-4 Spieler
Ziele: Forderung/ Förderung von Entwicklungsbereichen/ Bildungsbereichen bzw. Bildungsmöglichkeiten (Bildungsgrundsätze NRW 2011, Richtlinien und Lehrpläne Grundschule 2008, Entwicklungsbereiche Spielen macht Schule 2009)	-Geschicklichkeit und Konzentration - Auge- Hand- Koordination
Differenzierungsmöglichkeiten:	- Abschießen der Figuren weglassen - Regelabänderung 1: Man gewinnt nur dann, wenn man es schafft, vier Mal in Folge das Kissen in das Bett zu befördern - Regelabänderung 2: Bei einem Fehltreffer muss ein Kissen wieder aus dem Bett genommen werden - Zielverkleinerung: bspw. kleinerer Karton als Bett --> kaum Differenzierungsmöglichkeiten hinsichtlich Schwierigkeitsgrad, sondern eher Verlängerung der Spieldauer.
Vor- und Nachteile: (Kriterien geleitet, siehe auch Übersicht über Kriterien (Lern)Spiele)	+ aktionsreiches Spiel + ansprechendes Material + auch für kleine Kinder geeignet + altersheterogene Gruppen kein Problem, da nur



Das gleiche Regel-Spiel-Paket für Kita und Grundschule

	<p>Geschicklichkeit im Vordergrund</p> <p>+ Anleitung sehr umfangreich; deckt alle Eventualitäten ab</p> <ul style="list-style-type: none"> - wenig Interaktion - viel zu kurze Spieldauer (angegeben 15 Minuten; nach max. 5 Minuten ist das Spiel aber vorbei) - Pure Geschicklichkeit ist gefragt: Liegen die Fertigkeiten einzelner Spieler jedoch unter dem allgemeinen Niveau oder gibt es einen besonders guten Spieler, sind die Ausgangsvoraussetzungen nicht mehr gerecht; schon von Beginn an, haben dann nicht alle Spieler die Chance zu gewinnen. - hohes Frustrationspotenzial - Kissen können zum gegenseitigen Abwerfen missbraucht werden - schlechtes Preis-Leistungsverhältnis --> Spiel ließe sich günstiger selbstbasteln - kaum Variations- und Differenzierungsmöglichkeiten
<p>Zusammenfassende Beurteilung in fünf Sätzen:</p>	<p>Das Spiel ist generell gut geeignet, um die Geschicklichkeit und die Auge-Hand-Koordination der Kinder zu trainieren. Allerdings ist der Spielspaß von einer bereits vorhandenen Geschicklichkeit abhängig. Für tendenziell eher grobmotorische Kinder ist das Spiel frustrierend, da es sich schwer vereinfachen lässt. Differenzierungsmöglichkeiten ergeben sich nur hinsichtlich einer Erschwerung. Für den Preis nicht überzeugend.</p>
<p>Verlag, Erscheinungsjahr, Preis:</p>	<p>Amigo - Spiel + Freizeit GmbH 2010 um die 20€</p>