

Schatz Rabatz

So wird gespielt:

- Wer die wenigsten Schätze aus seiner Schatztruhe für die Überfahrt an den Bootsmann Juwelen-Jack zahlen muss und Käpt´n Raffzahn die meisten Schätze bringt, vervollständigt als erstes sein Piratenschiff und gewinnt.
- Jede SpielerIn öffnet die Schatztruhe und beginnt, nach Umdrehen der Sanduhr, nacheinander so viele Schätze wie möglich in die Schatztruhe zu stapeln.
- Ist die Zeit um, muss sich jede Schatztruhe ohne Umschichten verschließen lassen.
- Ist sie zu voll, müssen solange Schätze zurückgelegt werden, bis sie sich schließen lässt.
- Die jüngste SpielerIn deckt anschließend die obere der ‚Jack-Karten‘ um und vergleicht die abgebildeten Schätze mit denen in ihrer Truhe.
- Abgebildete Schätze müssen an Juwelen-Jack abgegeben werden.
- Reihum folgen die anderen SpielerInnen.
- Wer nach der Runde die meisten Schätze übrig behält, bekommt eine von vier benötigten Schiffskarten.
- Die nächste Runde startet, wenn alle Schätze zurück in die Mitte gelegt werden.





Das gleiche Regel-Spiel-Paket für Kita und Grundschule

Reflexionstabelle zu einem Regelspiel

Namen der Gruppenmitglieder:	Sandra Siewert, Judith Katharina Wershofen und Nadja Bussemeier
Name des Spiels:	Schatz Rabatz
Altersgruppe und Anzahl der Spieler:	ab 5 Jahren, 2 bis 4 Spieler
Ziele: Forderung/ Förderung von Entwicklungsbereichen/ Bildungsbereichen bzw. Bildungsmöglichkeiten (Bildungsgrundsätze NRW 2011, Richtlinien und Lehrpläne Grundschule 2008, Entwicklungsbereiche Spielen macht Schule 2009)	<p><u>Lehrplan:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Mathe: Raum und Form: bewegen ebene Figuren und Körper in der Vorstellung..., bestimmen und vergleichen den Flächeninhalt und Umfang ebener Figuren, ordnen Bauwerken ihre zwei- oder dreidimensionalen Darstellungen zu... - Deutsch: Sprechen und Zuhören: Verstehend zuhören, Gespräche führen, zu anderen sprechen <p><u>Soziale und personale Entwicklung:</u> Regelakzeptanz, Durchhaltevermögen, Umgang mit Stress</p> <p><u>Kognitive Entwicklung:</u> Planungsfähigkeit, strategisches Denken, Konzentration, Reaktionsgeschwindigkeit, visuelle Wahrnehmungsfähigkeit</p> <p><u>Motorische Entwicklung:</u> Feinmotorik, Augen-Hand-Koordination</p> <p>Option zur Diagnose, Initiierung und Förderung der Lernentwicklung</p>
Differenzierungsmöglichkeiten:	<ul style="list-style-type: none"> - Anpassung zeitlicher Anforderungen: sobald ein Kind seine Schatztruhe voll hat, stoppt die Zeit - Anpassung der inhaltlichen Vorgaben: sobald eine gewisse Anzahl von Schätzen in der Schatztruhe verbleibt, bekommt das Kind eine Schiffskarte
Vor- und Nachteile: (Kriterien geleitet, siehe auch Übersicht über Kriterien (Lern)Spiele)	<ul style="list-style-type: none"> + / - kommt ohne Sprache aus + verschiedene Variationen und Differenzierungsmöglichkeiten wirken Überforderung und Unterforderung entgegen + spielerische Förderung mathematischer Kompetenzen + eindeutiger, verständlicher, interessanter wie motivierender Spielverlauf durch Hintergrundgeschichte + Möglichkeit der Selbstkontrolle + Handlungsorientierung + Strategieentwicklung + Ganzheitlichkeit + Diagnosepotential + Ansprechende Farben und Materialien + Sieg hängt auch vom Zufall ab + mehrere Gewinner möglich - Hektik - hohe Anzahl einzelner Teile
Zusammenfassende Beurteilung:	Ein motivierendes Spiel mit einer abenteuerlichen Hintergrundgeschichte sowie vielfältigen Möglichkeiten der Differenzierung, Diagnose und Förderung.
Verlag, Erscheinungsjahr, Preis:	Noris, 2015, ab 15,99€



Fakultät für Erziehungswissenschaft Seminar: Von der Kita in die Grundschule, Birte Letmathe-Henkel



Das gleiche Regel-Spiel-Paket für Kita und Grundschule
