

Kinder erfinden Regelspiele

Spielregeln verstehen, entwickeln, prüfen, erklären und einhalten.

Text und Fotos: Anne Wehren



Regelspiele zu spielen, erfordert eine gewisse kognitive und soziale Reife. Meist beginnen die Kinder im Rollenspiel mit «So-tun-als-ob-Abmachungen». Eine erste Form von Regelspielen ist auch Verstecken. Ab etwa fünf bis sechs Jahren wählen Kinder aus dem Angebot zunehmend Regelspiele aus. Das unten beschriebene Vorgehen ist deshalb tendenziell für Kinder ab dem 2. Kindergartenjahr geeignet.

Die Kinder können nun Regeln akzeptieren und sich an Abmachungen halten, da sie den Sinn dahinter verstehen. Sie können andere Perspektiven übernehmen und wissen, dass die Objekte im Regelspiel zum Spiel gehören und damit einen vorgegebenen Zweck erfüllen. Die Kinder müssen sprachlich Abmachungen treffen oder Konflikte über deren Einhaltung austragen können. Oft ist Gewinnen das Ziel und Kinder müssen entsprechende Frustrationen aushalten.

Ein eigenes Spiel

Haben die Kinder erste Erfahrungen mit Regelspielen gesammelt, kann man mit ihnen herausarbeiten, worauf es ankommt: Die Bedingungen müssen geklärt sein, verbindliche Vorgaben bestimmen das Spielgeschehen. Damit ein Spiel fair ist, müssen die Regeln für alle gleich gelten und von allen eingehalten werden.

Um ein eigenes einfaches Würfelspiel erfinden und Ideen konkret umsetzen zu können, brauchen die Kinder ein gewisses Vorstellungsvermögen und feinmotorische Fertigkeiten. Die Spielsteine müssen auf den Feldern Platz haben. Die Augenzahl oder die Farben des Würfels müssen Sinn machen.

Die Kinder legen zehn Felder. Ein Dreierwürfel bestimmt, wie viele Felder vorgerückt werden darf. Wer zuerst am Ende ist, hat gewonnen. Nun wird die Komplexität gesteigert: Einzelne Felder werden markiert und Extraregeln – zunächst ohne Einfluss auf das Spielgeschehen – dazu formuliert (z. B. dreimal hüpfen, auf einem Bein stehen und bis zehn zählen oder ein Aufgabenkärtchen ziehen). Das Spiel wird interessanter und lustiger.

Nun folgen Regeln mit Einfluss auf das Spielgeschehen: einmal aussetzen, zurück zum Ausgangsfeld, zwei Felder vorrücken. Regeln können auch vorgeben, dass man eine bestimmte Anzahl Steine oder Münzen nehmen darf oder abgeben muss. Das Spiel wird spannender und kognitiv, aber auch sozial, anspruchsvoller.

Schliesslich erfinden die Kinder selbst Spiele. Mit Strassenkreide skizzieren sie erste Ideen und sammeln spielend Erfahrungen. Sie erklären ihr Spiel in der Gruppe und alle dürfen es ausprobieren. Es zeigt sich rasch, welche Ideen

funktionieren und welche weniger. In einem weiteren Schritt skizzieren die Kinder ihre Spiele auf A3-Blättern, probieren aus und verfeinern ihre Vorhaben. Damit die Spiele nicht zu komplex werden, testen die Kinder fortlaufend ihre neuen Regeln.

Die grafisch ausgearbeiteten Spiele stehen dann der ganzen Klasse zur Verfügung. An einem Spielmorgen können sie mit den Eltern oder einer anderen Klasse getestet werden.

Folgende Spiele eignen sich gut, um ein Regelverständnis und eine mathematische Sprache aufzubauen sowie eigene Spielideen zu entwickeln: «Goldschatzspiel» (Heilpädagogischer Kommentar zum Zahlenbuch), «Tempo, kleine Schnecke!» (Ravensburger), «Voll besetzt» und «Rot gegen Blau» (Zahlenbuch zur Frühförderung) oder «Leiterlspiele». Hinweise zur konkreten Umsetzung finden sich in «Kinder begegnen Mathematik» und in den weiteren Artikeln in diesem Schwerpunkt.

Anne Wehren

ist Kindergärtnerin, Dozentin für Kindergartenpädagogik am IVP NMS PHBern und Mitglied der Redaktionskommission.