Spiele neu denken

Rezepte zum Kreativsein.

Text und Fotos: Sabine Campana

Nicht immer gibt das Spielregal das passende Spiel zum Thema, den angestrebten Kompetenzen, den Interessen und Lernniveaus der Kinder her. Dann heisst es: selbst erfinden! Wer meint, zu wenig ideenreich zu sein, hat vielleicht noch nicht die richtige Kreativitätsmethode gefunden. Hier ein paar Vorschläge für spielerische Lehrpersonen und erfinderische Schülerinnen und Schüler.

Osborn-Methode

Eine gute Form, um kreativ neben der Spur zu denken, ist die Osborn-Methode. Alex Osborn hat als Leiter einer Werbeagentur auch die Brainstormingmethode erfunden. Etwas weniger bekannt sind seine neun Fragen, um neue Sichtweisen zu entwickeln. Wir gehen diese Fragen mit Bezug auf das Erfinden neuer Spiele anhand des Akronyms MIND GAMES durch. Dazu nehmen wir ein möglichst offenes und einfaches Spiel – das Memory. Denkbar wären aber auch Spiele wie das Leiterlispiel, Jenga, Eile mit Weile, Domino oder Quartett. Die neun Fragen bringen uns auf neue Spielvarianten, neue Themen, neue Schwierigkeitslevels oder ganz neue Spiele.

Matchen

Welche zusätzlichen Gegenstände passen zum Spiel? Wir könnten das Memory mit einem Würfel kombinieren und schon ergeben sich neue Möglichkeiten. Man darf so viele Karten aufdecken, wie man gewürfelt hat. Oder die Kinder haben Nummern und das gewürfelte Kind darf aufdecken. Die Karten sind mit Zahlen versehen und die Spielerin oder der Spieler mit der höchsten Summe hat gewonnen. Oder wir kombinieren das Spiel mit dem Halli-Galli-Quietscher und decken reihum je eine Karte auf. Wer ein Paar entdeckt, haut auf den Quietscher.

Inversion

Was könnte man ins Gegenteil verkehren? Sieger ist, wer zuerst errät, welche Karte im ausgelegten Set von beispielsweise elf Karten nur



Matchen: Kombiniert man Jenga mit Farben, Zahlen und Würfeln, entstehen unzählige neue Spielvarianten.

einmal vorkommt (die entdeckten Paare werden wieder umgedreht). Oder man verschenkt gefundene Paare und das Kind mit den wenigsten Paaren gewinnt.

Neue Funktion

Wie kann man das Spielmaterial anders verwenden? Man könnte eine aufgedeckte Karte pantomimisch darstellen, die anderen raten. Jemand denkt sich eine Karte und die anderen dürfen Ja-Nein-Fragen stellen. Oder die Karten werden zur Einteilung der nächsten Paararbeit verwendet.

Digitalisieren

Können technische Möglichkeiten das Spiel bereichern? Es gibt zahlreiche Memoryspiele, die man auf dem Tablet spielen kann. Toll ist, dass der Computer mischt, den Schwierigkeitsgrad anpasst, eine Rangliste erstellt und so weiter. Anschliessend können die Kinder diskutieren, wo die Unterschiede zwischen digital und analog liegen, und was warum lässiger ist.

Grössenvariation

Lässt sich das Spielmaterial vergrössern oder verkleinern? Wir könnten ein Riesenmemory mit A3-Halbkarton herstellen. Oder ein ganz kleines, bei dem wir die Karten mit einer Pinzette umdrehen.

Anpassung

Können wir das Spiel an einen Trend anpassen? Der Trend könnte der aktuelle Lerngegenstand sein oder ein Thema, für das sich die Kinder gerade interessieren (Dinos, Baustellen, Filmstars).

Modifizieren

Wie können wir das Spiel noch attraktiver machen? Wir könnten ein Memory aus Klassenfotos oder mit Bildern des Kindergartens herstellen oder wir lassen die Kinder ihr eigenes Memory gestalten.

Fliminieren

Was können wir einfacher machen oder ganz weglassen? Wir könnten zum Beispiel die Regel weglassen, dass der Finder eines Paars einen weiteren Versuch starten darf. Oder wir lassen die Karten offen liegen, statt sie zurückzudrehen.

Substituieren

Was können wir ersetzen? Wir könnten Gegenstände unter Plastikbechern verstecken, Steine bemalen oder die Karten durch die Schülerinnen und Schüler ersetzen (jeweils zwei der im Raum verteilten Kinder führen dieselbe Bewegung aus, ein Detektiv sucht die Paare).

Von den Gegenständen her denken

Bei dieser Kreativitätsmethode geht es darum, einfach mal drauflos zu spielen und das Spiel im Spiel weiterzuentwickeln. Dazu können die Kinder Alltagsgegenstände von zu Hause mitbringen oder Gegenstände aus dem Kindergarten nehmen (WC-Rollen, Zeitungen, Kochlöffel, Knöpfe, Tücher, Murmeln, Stäbe, Wäscheklammern usw.). Der Auftrag lautet, einfach mal mit dem ausgewählten Gegenstand zu spielen, Regeln im Spiel zu verhandeln,

Literatur

Melzer, M. (2013). Entwicklung einer kompetenzgeleiteten Spielanalyse zur Auswahl und Bewertung von Brettspielen. Unveröffentlichte Masterarbeit. Merseburg: Hochschule für Soziale Arbeit.

zu ändern oder anzupassen. Vielleicht treffen sich jeweils zwei Kinder mit unterschiedlichen Gegenständen und überlegen sich, was sie damit spielen können.

Oder man überlässt es dem Würfel und einer Matrix, welche Gegenstände zum Ausgangsmaterial für das Spiel werden. Trifft die Sanduhr auf die Hölzchen, kann auf Zeit gestapelt werden. Mit Gummiband und Legostein geht's zum Wettbewerb, wer den Legostein am weitesten spicken kann. Der Luftballon muss mit der Büroklammer in der Luft gehalten werden. Es ist ratsam, die Erfindungssequenzen relativ kurz zu halten. Es geht nicht darum, möglichst elaborierte oder gar komplizierte Spiele auszuhecken, sondern zu zeigen, dass man eigentlich mit (fast) allem spielen und gemeinsam überlegen kann, was ein Spiel lustig, interessant, spannend oder unterhaltsam macht.

Von Spielplänen her denken

Über das Internet kann man ganz einfach Blanko-Spielpläne herunterladen und diese als Grundlage für neue Spiele verwenden. Leiterlispiele lassen sich sehr gut an ein Thema (NMG, Mathematik, Sprache) anpassen oder mit Aufgabenkarten ergänzen. Die Spielenden müssen zum Beispiel auf den roten Feldern Aufgaben lösen, Wörter sammeln, Bewegungen ausführen oder Fragen beantworten. Auch Pläne für Mühle, Schiffe versenken, Schach oder Halma eignen sich für neue Spiele. Dazu muss man das ursprüngliche Spiel nicht mal kennen. Manchmal ist der Kopf sogar freier und kreativer, wenn das Originalspiel ganz weit weg ist.

Von Spielprinzipien her denken

Ein Spielprinzip, das einem gefällt, kann man mit dem aktuellen Unterrichtsthema kombinieren und – schwups – hat man ein neues Spiel. Melzer (2013) hat eine hilfreiche Übersicht über mögliche Spielprinzipien erstellt ②. Mag ich Zeichnungsspiele, kann ich eine Art Montagsmaler zum Unterrichtsthema spielen. Mögen die Kinder Spiele, bei denen man sich bewegen kann, können sie Verben oder zentrale Themeninhalte pantomimisch darstellen oder beim Brettspiel nach jedem Zug eine vorgegebene Übung ausführen.

Von einer Geschichte her denken

Es kann sich auch anbieten, ein Spiel zu einer aktuellen Geschichte zu erfinden. Die Farben von Elmar, die Erfindermaschinen von Petterson



Von den Gegenständen her denken – der Auftrag lautet: «Spielt mit dem gewürfelten Gegenstand drauflos.»

oder das Fressen der nimmersatten Raupe – zu fast allem kann gespielt werden. Wer auf Anhieb keine Ideen hat, kann die Osborn-Methode ausprobieren. Die Karton-Raupe kann im Früchtememory auf die Suche gehen (matchen), Elmar wird riesig mit Kreide auf den Pausenplatz gezeichnet und in den Umrissen eine Art Leiterlispiel mit Farbwürfel gespielt (Grössenvariation) und Petterson erfindet verrückte Maschinen mit Dominoeffekten (Anpassung).

Von alten Spielen her denken

Es lohnt sich auch, alte Spiele wieder hervorzukramen. Spiele sind Kulturgüter, ähnlich wie Geschichten, Gedichte oder Lieder. Manchmal sind die Bezeichnungen etwas verstaubt. Das Spielprinzip wird beibehalten, die Begriffe, die Gegenstände, das Spielmaterial werden angepasst. Aus dem «Wer hat Angst vor dem schwarzen Mann» wird «Wer hat Angst vor Dracula», aus dem «Schwarzen Peter» wird «Mich laust der Affe» oder aus «Himmel und Hölle» wird «Reise zum Mond». Murmelspiele wie «Artillerist» lassen sich auch ohne Kriegsbezeichnungen spielen.

Sabine Campana

ist Dozentin an der PH, Schulische Heilpädagogin und Mitglied der Redaktionskommission. Im vergangenen Semester hat sie mit einer Seminargruppe zahlreiche Spiele für den 1. Zyklus erfunden.

>>> Grafik grundlegende Spielmechanismen **4 6** <<<

© 4bis 8 Oktober 2021, Nr. 7