„Dieses Spiel ist genial“

ANFORDERUNG Ein gutes Spiel kommt mit wenigen klaren Handlungsanweisungen aus und macht Lust, es erneut zu spielen.

VON UNSEREM REDAKTIONSMITGLIED
JOSEF HOFBAUER

Forchheim/Nürnberg – Spiel, das bedeutet Wettkampf und Herausforderung, Geschicklichkeit, Kreativität und verlangt strategisches Denken. So fasst der medienpädagogisch-informationstechnische Berater an den Schulen im Landkreis Forchheim, Stefan Kraus, ein paar der Wesensmerkmale von Spielen zusammen. Hinzu kommen soziale Prozesse wie gemeinsame Strategien entwickeln, das Akzeptieren von Regeln oder Erfolgserlebnisse.

Doch wann ist ein Spiel ein gutes Spiel? Das erlebt der Besucher am Stand von Intellego-Holzspiele. Alois Huger steht vor einem Holzbrett mit 64 Mulden, rechts und links liegen blaue und rote Kugeln in einer Rinne, daneben sind schwarze Klötze gestapelt. „Die gehören beiden Spielern“, informiert der Oberbayer. „Einer darf sie waagrecht auf das Brett legen, der andere nur senkrecht. Sind zwei Mulden eingerahmt, darf sie der Spieler mit Kugeln seiner Farbe befüllen“, erklärt der Repräsentant die Spielregeln und fordert den Medienpädagogen zum Mitspielen auf .

ewfwefwefwefwefwefwefwef

Alles, was ein Spiel braucht

Stefan Kraus verliert zwar, ist aber begeistert von dem brandneuen Spiel, das noch nicht einmal in einem Katalog auftaucht. „Genial“, bestätigt der Lehrer aus Hallerndorf. „Catch“ – so hießt dieses Spiel – „hat alles, was ein Spiel braucht. Wenige klare, einfache Handlungsanweisungen und dem gedanklichen Wettstreit steht nichts im Weg“, erklärt Kraus. „Ein empfehlenswertes Generationenspiel, an dem alle vom Kind bis zu den Urgroßeltern alle mitmachen können.

Auch bei „Cublino“, einem Würfelspiel, das kein Glücksspiel ist , werden Konzentration, Kombinationsfähigkeit und logisches Denken gefördert. Auch hier sind die Anweisungen kurz und präzise. Um die sieben Würfel auf die gegnerische Seite zu bringen, darf der Spieler bei seinem Zug den Würfel kippen, über einen anderen Würfel springen oder kippen und springen. Es gewinnt, wer als erster alle Würfel im Ziel hat. Doch Vorsicht. Es zählt auch die Anzahl der Augen. Wichtig für ein erfolgreiches Familienspiel sind laut Stefan Kraus neben der leichten Erlernbarkeit und der Spannung auch die Chancengleichheit und der Wiederholungs-Anreiz. Hat jemand nach dem ersten Versuch keine Lust mehr, auf dieses Spiel stimmt damit etwas nicht.

Alois Huger (rechts) demonstriert das Spiel „Catch“. Foto: Josef Hofbauer

ERINNERUNGEN

Blechfrosch hüpft wieder

VON UNSEREM REDAKTIONSMITGLIED
JOSEF HOFBAUER

Forchheim/Nürnberg – Vermutlich ist es ihr einzigartiges Design. Maßstabsgetreue Modelle historischer Traktoren, Motorräder oder Einsatzfahrzeuge gibt es in allen Größen. Ob auch das Blechspielzeug aus den 60-er Jahren bald wieder in den Händler-Regalen steht, ist fraglich. Das Sammlerherz indes schlägt höher beim Anblick des neuen Blechspielzeuges.

Die aufziehbaren, hüpfenden Blechfrösche mit Wackelaugen feiern fröhliche Urständ und fühlen sich sichtlich wohl neben Motorrädern, Schiffen, Ruderbooten und anderem Spielzeug mit Federantrieb. Ebenfalls wieder entdeckt hat die Spielzeugindustrie die Laubsägearbeiten. Passend für jede Jahreszeit gibt es Vorlagen nebst passendem Werkzeug im Set. Mit der Renaissance der Poesiealben feiern auch die Glanzbilder, die auch zum Verzieren von Geschenkdosen Ordnern und Lesezeichen Verwendung finden ihre Rückkehr. Mit ihnen kommen auch die Tausch- und Fleißbilder wieder und wecken Erinnerungen.