

Rezensionen



Mach mal „mäh“!

Eine Spiel zur Übung von Konzentration, Aufmerksamkeit und auditiver Merkfähigkeit

Astrid Kudraß, für 2 bis 4 Spieler ab 5 Jahren

Material mit 10 Tierkarten, 110 Spielkarten (mit den gleichen Tierbildern und Aktionskarten), ProLog 2024

„Mach mal mäh“ ist ein Spiel zur Förderung der Aufmerksamkeit für Sprache und Geräusche sowie der Konzentration und auditiven Merkfähigkeit. Es lässt sich in zwei Spielformaten spielen. Zudem kann der Anybook PRO Audiostift mit einbezogen werden, der dann eine Wiedergabe des Tiergeräusches (auf zweierlei Weise) ermöglicht. Das Spielmaterial ist übersichtlich und schnell erschlossen. Die Tier- und Spielkarten sind eindeutig mit Tierbildern aus dem Erfahrungsschatz von Kindern bebildert und ansprechend gestaltet. Auch die Spielanleitung ist gut beschrieben. Ein kleiner Fehler hat sich eingeschlichen beim Erklären der Minusregel: Es sollte heißen, dass eine weitere Karte als Tabu-Karte verdeckt wird.

Beim ersten Spieltyp „Muh ist tabu“ werden alle 10 Tierkarten in der Tischmitte ausgelegt. Ziel ist es, diese Tierkarten entweder mit dem richtigen Laut (z.B. miau für Katze) oder sie mit der Tierbezeichnung (Katze) zu benennen. Einige davon sind aber als Tabukarte umgedreht. Das bedeutet, dass diese nicht genannt werden dürfen. Die Anzahl der Tabukarten kann je nach Spielerzahl und Schwierigkeitsgrad variiert werden. Es gilt nun die Regel, dass jedes Kind von seinem Spielkartenstapel eine Karte umdreht. Ist es ein Tier der ausliegenden Tabukarten, muss das Kind schummeln und einen anderen Tierlaut nennen. Auch wenn ein gerade gelegtes Tier sich mit der nächsten Karte wiederholt, muss ein anderer Tierlaut genannt werden. Ein gerade genannter Schummel-Laut darf sich ebenfalls nicht wiederholen. Zudem gibt es Aktionskarten, die den Ablauf verändern und somit eine Variation ins Spiel kommt. Diese sind durch Symbole „plus“ (+) und „minus“ (-) sowie „Tauschen“ für Kinder mit Spielerfahrung bzw. mathematischen Grunderfahrungen leicht zu erschließen.

Ich habe das Spiel in einer Gruppe einer schulvorbereitenden Einrichtung erprobt mit Kindern im Vorschulalter mit unterschiedlichen Förderbedarfen in den Bereichen Sprache, Auf-

merksamkeit, Konzentration, Wahrnehmung und z.T. in der Kognition. Das Spielmaterial an sich war sehr motivierend und machte neugierig. Alle Kinder konnten die Tiergeräusche soweit verständlich nachahmen und kannten die Begriffe. Die Regeln waren im Vergleich dazu sehr komplex und es war nicht möglich, das Spiel in der vorgeschlagenen reduzierten Form zu spielen. Schon das Fokussieren auf die jeweiligen Tabu-Karten war für alle sehr schwer und es brauchte mehrere Beispielvorgaben, um ins Spiel zu kommen. Dabei reduzierte ich das Spiel auf nur eine Regel (das Beachten der Tabu-Karten) und ignorierte die Schummel-Regeln sowie die Aktionskarten. Die Aktionskarten bedeuten eine weitere Regel, die es den Kindern erschwert. Zudem war die Symbolik plus und minus nicht bekannt und somit schwer zu vermitteln. Hier würde ein Bild, das die Aktion ähnlich wie beim Tauschen zeigt, den Kindern vermutlich klarer vermitteln, was zu tun ist.

Beim zweiten Spieltyp „Macht das mäh“ kann der Audiostift Anybook Pro miteinbezogen werden. Ansonsten lässt es sich auch als rein visuelles Merkspiel spielen. Hier werden alle 10 Tierkarten in der Tischmitte als Memokarten verdeckt ausgelegt. Ziel ist es, sich die Position dieser Tierkarten zu merken. Dabei entweder rein visuell, indem die Karten aufgedeckt, gemerkt und wieder verdeckt werden. Oder rein auditiv, indem reihum die Audio-Codes auf den Karten abgerufen werden und das Tiergeräusch ertönt. Nun zieht das agierende Kind eine seiner Spielkarten und tippt auf die verdeckte Spielkarte im Kreis, wo es das passende Geräusch bzw. das Tier seiner Spielkarte vermutet.

Auch hier gibt es die Aktionskarten, die beim Tauschsymbol das Austauschen zweier Memokarten bewirken. Bei „plus“ darf das Kind die Karte als Joker einsetzen, sobald es einmal falsch getippt hat. Bei „minus“ ist der nächste Mitspieler an der Reihe. Am Ende der Anleitung findet man Tipps und Hilfen, um das Spiel zu vereinfachen.

Im praktischen Einsatz zeigte sich diese Variante mit der oben genannten Gruppe als einfacher in der Vermittlung, möglicherweise deshalb, weil das Prinzip des Memoryspiels bereits allen bekannt ist. Hier waren die Aktionskarten auch schneller einzubeziehen und es entwickelte sich ein schönes Spiel, das den Kindern Spaß bereitet hat.

Fazit: Aufgrund des klaren Bildmaterials und der zunächst einfach erscheinenden Aufgabenstellung erschien mir die Vermittlung der Spielregeln einfacher. Nun war aber eine Reduktion in verschiedenen Ablaufbereichen (Verringerung der Tierkarten, Weglassen der Schummel-Regel, Spiel ohne Aktionskarten plus und minus) sowie mehrere Beispielvorgaben nötig, um ins Spiel zu kommen. Die eigentliche Förderintention geriet so etwas in den Hintergrund. Es ist also festzustellen, dass das ansprechende Material in Abwandlungen gut für den Einsatz mit jüngeren Kindern geeignet ist. Um die eigentliche Spielintention zu verfolgen, müssen die Kinder im Verhältnis zu noch kaum oder sehr schwachen sprachlichen Fähigkeiten jedoch über sehr starke kognitive Fähigkeiten verfügen.

Ulrike Häusler-Schmitt, Güntersleben