

Soziale Kompetenz erlernen mit „Mensch ärgere Dich nicht“

Grundschule Elmshausen: Mittwochs wird in der neu gegründeten Brettspiel-AG gewürfelt und gemischt



IN DER BRETTSPIEL-AG ERLERNEN DIE GRUNDSCHÜLER SPIELERISCH MEHRERE KOMPETENZEN WIE TEAMFÄHIGKEIT, KOMMUNIKATION ODER GESCHICKLICHKEIT. BILD: FERDINAND DERIGS

Von Ferdinand Derigs

Elmshausen. Es wird gewürfelt, Spielfiguren werden verschoben, Karten werden gemischt und ausgelegt. Es ist nicht mucksmäuschenstill, aber die Kinder sind auch nach fünf Unterrichtsstunden immer noch hochkonzentriert bei der Sache. Oder genauer gesagt: im Spiel.

Denn seit Ende Februar, mit Beginn des zweiten Schulhalbjahres, haben sich 16 Kinder der ersten und zweiten Schulklasse der Grundschule Elmshausen in der neu eingerichteten Brettspiel-AG zusammengefunden. Diese findet seither immer mittwochs in der sechsten Unterrichtsstunde in einem Klassenraum im Erdgeschoss statt und soll noch bis zum Ende des Schuljahres fortgeführt werden.

Schnell und zielsicher hatten sich die Kinder „ihr“ Spiel aus einer reichhaltigen Brettspielsammlung herausgesucht und sich ohne Diskussionen selbstständig in mehrere kleine Gruppen aufgeteilt. Lehrerin Anne Recktenwald muss also überhaupt nicht eingreifen oder viel erklären, sondern kann sich nach der Begrüßung gleich als Spielpartnerin für eines der Kinder zur Verfügung stellen. „Wir sind heute zum dritten Mal zusammen und auch heute kommen wieder klassenübergreifend neue Spielpaarungen innerhalb der Gruppe zustande“, freut auch sie sich auf die kommenden 45 Minuten mit den Kindern.

„Im Spiel werden viele Kompetenzen der Kinder geschult“, erläutert Anne Recktenwald das pädagogische Ziel der neu ins Leben gerufenen Brettspiel-AG. Teamfähigkeit, Kommunikation, Geschicklichkeit oder aber auch – wie im ganzen Leben – gewinnen und verlieren können sind nur einige Dinge, die so spielerisch erlernt werden. Denn soziale Kompetenz ist eine der Schlüsselqualifikationen im Leben von Kindern und Erwachsenen. Und die Grundlagen dafür werden bereits im Kindergarten- und Grundschulalter gelegt.

Drei Kinder haben sich „Mensch ärgere Dich nicht“ für die kommenden 45 Minuten vorgenommen. Ein Kind hat das Spiel sogar extra von zu Hause mitgebracht. Zwar in der Nordsee-Version, denn die Halma-Figuren wurden durch Möwen, Seehunde, Schafe und Wattwürmer ersetzt. Doch die Spielidee, nach und nach seine vier Figuren vor den anderen Mitspielern in den sicheren Hafen zu bringen, bleibt auch hier die gleiche.

Und wer weiß es nicht nur aus Kindheitstagen: Das Spiel „Mensch ärgere Dich nicht“ ist ein sehr gutes Beispiel dafür, wie eng oftmals Sieg und Niederlage beieinanderliegen und wie unterschiedlich jeder damit umgeht. Aber bei allem Ehrgeiz blieben alle Mitspieler auch bei der Rücksetzung ihrer Spielfigur erfreulich entspannt.

Gleiches galt auch bei den anderen Spielpaarungen. Hier hatten sich die Kinder für die Spiele „Das verrückte Labyrinth“, „Der zerstreute Pharao“, „Carcassonne“ für Kinder, „Max Mäuseschreck“ und „Patsch“entschieden.

Vielleicht ist es auch einfach so, wie es sich Schulleiterin Claudia Sudheimer erhofft hatte: „Die Brettspiel-AG bietet den Kindern sicher auch die Möglichkeit, nach dem anderen Lernstoff einfach ein Stück weit herunter zu kommen.“
