



Entwicklung eines gehirn-gerechten Spiels nach Vera F. Birkenbihl
zum Training des Neuro-Mechanismus „Kategorisieren“

Master-Arbeit im Rahmen der Ausbildung der Birkenbihl Uni

Ersteller/Coachee: Gerold Kalter, Wehrstraße 35, 48429 Rheine

Coach: Dr. Dieter Böhm, Barleben

IDEE

Eine erste Anregung zur Entwicklung des Spiels erhielt ich durch Vera F. Birkenbihls Buch „Trotzdem Lehren“, in dem sie die Neuro-Mechanismen insgesamt und darunter auch der Mechanismus des Kategorisierens ausführlich beschreibt.

Einen weiteren Impuls in Sachen „Kategorisieren“ gab es dann im Juni 2016 bei der Teilnahme am Ausbildungsmodul zum gehirn-gerechten Sprachenlernen bei Karin Holenstein in der Schweiz. Sie setzte in diesem Seminar Vokabelkarten ein, die in der Zielsprache mit unterschiedlichen Substantiven beschriftet waren. Die Karten enthielten z.B. Berufsbezeichnungen wie „taxi driver“, „manager“, „bricklayer“ etc. . Mit diesen Karten war es möglich, sowohl Kategorisierungen als auch Hierarchisierungen vorzunehmen. Kategorisierungen z.B. nach Kopf- und Handwerkern, Hierarchisierungen gestaffelt nach dem Ansehen des Berufs in der Öffentlichkeit oder auch nach dem eingeschätzten Einkommen.

Auch im Laufe der Practitioner-Seminare bei Magdalena Kuntermann in Hürth und schließlich bei Dr. Dieter Böhm in Barleben wurde die Bedeutung dieser Neuro-Mechanismen betont und vertieft betrachtet.

Aus dieser Situation verdichtete sich dann immer mehr die Idee der Entwicklung eines auf diesen Neuromechanismus ausgerichteten Spiels und mündete schließlich in dem Konzept des KATEGORIUS.

Sinn des Spiels

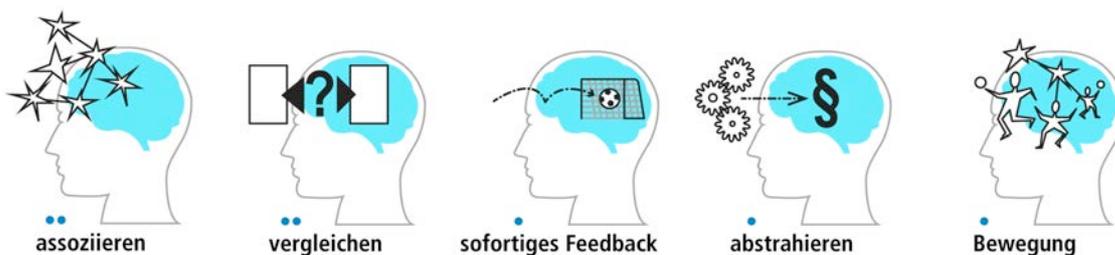
Zunächst und vor allem soll dieses Spiel Spaß machen. „Was in den Kopf soll, muss durch den Bauch“ – ein Prinzip, das Neurobiologen immer wieder einfordern und das dennoch zu Hause, in der KiTa und vor allem in der Schule immer wieder in den Hintergrund rückt.

Gehirn-gerechtes Lernen kann vor allem dann gut stattfinden, wenn möglichst viele der von Vera F. Birkenbihl ausführlich beschriebenen Neuro-Mechanismen angesprochen und gefordert werden. Der Sinn des Spiels KATEGORIUS liegt dabei, wie der Name schon verrät, vor allem in der Anwendung und dem Training des Kategorisierens.



Da Menschen nicht in der Lage sind, mehr als sieben (plus/minus 2) Dinge gleichzeitig in ihrem Arbeitsgedächtnis zu halten bzw. mit ihnen zu operieren, ist die Fähigkeit, konkrete und auch abstrakte Begriffe in Kategorien zusammenfassen zu können, für das effektive Lernen von grundlegender Bedeutung. Ob Festtage, Kleidungsstücke, Farben, Formen, Tiere, Verwandte, Nahrungsmittel, Schulfächer oder Bücher. Wir kategorisieren fortwährend, um unseren Wissensschatz zu organisieren und ihn effektiv zu nutzen.

Neben dem Kategorisieren werden in diesem Spiel aber auch etliche andere Neuro-Mechanismen wie das „Assoziieren“, das „Vergleichen“, der „Ball-im-Tor Effekt“ und das „Abstrahieren“ trainiert. Und – insbesondere bei Verwendung des XXL-Spielplans (2 m lang und 1,25 m breit) auf dem Boden – auch der überaus wichtige Neuro-Mechanismus der „Bewegung“ intensiv angesprochen.



Spielerisch intelligentes Verhalten trainieren

Eine Kurzformel beschreibt den Grad der Intelligenz einer Person als ihre Fähigkeit, unter Zeitdruck kreative Lösungen zu entwickeln. Hier bietet KATEGORIUS immer wieder neue Übungsmöglichkeiten.

Das von Vera F. Birkenbihl oft zitierte Intelligenz-Modell von David Perkins beschreibt drei „Stellschrauben“ für die menschliche Intelligenz.

- **die neuronalen Geschwindigkeit**
- **das persönliche Wissensnetz**
- **die verfügbaren Methoden**

Dabei können die beiden letztgenannten Regler jederzeit, in jedem Lebensalter und unbegrenzt erweitert werden, während die neuronale Geschwindigkeit nur sehr bedingt erweiterbar ist.

Neuronale Geschwindigkeit

Blitzmerker haben gegenüber neuronal Langsamen einen angeborenen Vorteil. Doch dieser Vorsprung hält nur so lange an, bis auch die Überflieger in die „Verlegenheit“ kommen, wirklich lernen zu müssen. Denn die neuronal Langsamen mussten schon früh lernen, fundierte Lernstrategien zu entwickeln. Wenn dagegen neuronal schnelle Kinder in den späteren Schuljahren durch den immer schwieriger werdenden Stoff schließlich doch gezwungen sind, intensiv zu lernen, fehlen ihnen diese Strategien.

Für die Gestaltung der Spielrunden ist daher die Zeitkomponente wichtig. Durch die Variation der Sanduhr-Laufzeit (30, 60 oder 90 Sekunden) kann das Handicap der neuronal Langsamen gegenüber den Blitzmerkern in einer Kindergruppe gemildert werden. Aber auch zugunsten erwachsener Spieler kann die Bedenkzeit erhöht werden, denn Kinder sind ihnen bei Memory-Spielen oft haushoch überlegen.

Die zeitliche Begrenzung der Orientierungs-, Assoziations- und Kategorisierungsschritte erzeugt positiven Eu-Stress. Sie fördert „Bauchentscheidungen“ und es entstehen phantasievolle, abenteuerliche und manchmal auch groteske Kategorisierungs-Ideen.

Wissensnetz

In der Grundausstattung (Bild-Wort-Karten) liefern der Kartenfond und die im späteren Spielverlauf hinzukommenden, gefüllten Kategorien sowohl auf Wort- als auch auf Bild-Ebene Assoziations- und Verbindungsmöglichkeiten für die unterschiedlich ausgerichteten Areale des Gehirns.

Der zentrale Aspekt des Findens und vor allem auch des Erfindens von Kategorien zur Strukturierung und Zusammenfassung einer großen Menge von

Einzelinformationen steht im Mittelpunkt des Spielablaufs. Da unser Hippocampus nur in Lage ist, fünf bis maximal sieben Elemente im operativen Speicher zu halten, gehört die Fähigkeit, Kategorien zu bilden und zu nutzen, zu einem der zentralen Leistungsmerkmale unseres Denkapparates. Die nächtliche Übertragung und Konsolidierung der tagsüber gesammelten, emotionalen Eindrücke in die Wissensnetze des Neocortex stellt den entscheidende Schritt zur Langzeitspeicherung unserer Erinnerungen dar. Die Fähigkeit, ein solches Archiv zu generieren, zu erweitern und zu pflegen, erlaubt es uns, fast beliebig große Informationsmengen zu speichern und zu nutzen.

Durch das Bild einer Kuh kann z.B. die Assoziationskette „Kuh-Ochse-Kalb-Schaf- Bauer-Bauernhof-Traktor“ ebenso angestoßen werden wie „Kuh-Pferd-Esel-Zebra-Kamel-Flusspferd“. Der Kontext der benachbarten Karten im Fonds wird daher mitentscheiden, welche Spur zuerst aufgegriffen und verfolgt wird.

Dabei bietet das Spiel den Vorteil, dass – z.B. beim Grundwortschatz – noch unbekannte Wörter über das Bild in das Wissensnetz eingewebt werden können. Sollte z.B. ein Chamäleon abgebildet sein, das dem Kind gänzlich unbekannt ist, wird es dennoch die Abbildung als Tier einordnen können.

In der ersten Spielphase, also beim Umherstreifen mit den Augen über die ausgebreiteten Karten, steht das Finden einer möglichst großen „Ausbeute“ im Vordergrund. Die Vorgabe, mindestens drei passende Elemente für ein Fach im Schrank zu finden, wird daher populäre, vertraute und verheißungsvolle Kategorien wie „Tiere“, „Kleidung“ oder „aus Holz“ als besonders lohnend erscheinen lassen.

MÖGLICHE STRATEGIEN

Womit der dritte Perkins-Regler, das Repertoire an Methoden, zum Einsatz kommt. Nachdem in kürzester Zeit nach einem „Scan“ des Kartenfonds ein Feuerwerk von Assoziationen in unserem Gehirn entfacht wurde, werden sich die Spieler bewusst oder unbewusst – für eine Vorgehensweise entscheiden.

Diese Strategie wird dabei zumeist durch eine der drei folgenden Vorgehensweisen bestimmt sein:

- „Schnell drei zusammen passende Karten finden“ = Sicherheitsdenken
- „Ohne Experimente viel haben wollen“ = Ökonomisches Gewinnstreben
- „Durch Kreativität noch mehr erreichen“ = Risikofreudigkeit

ERWARTETE SPIELERTYPEN

Die Sicherheitsdenker

Aus Respekt vor dem Zeitlimit wird es den so vorgehenden Spielern primär darauf ankommen, zunächst einmal die Mindestanforderungen zu erfüllen. Ein mehr oder weniger großer Rest der zur Verfügung stehenden Zeit verstreicht ungenutzt. Im Verlauf des Spiels wird diese Strategie durch Lern- und Spiegeleffekte aber wahrscheinlich zugunsten einer ertragreicheren Vorgehensweise aufgegeben werden.

(Durch die Nutzung oder die Benennung von allgemein übergreifenden Kategorien wird schwerpunktmäßig eine Konsolidierung bereits angelegter Strukturen erfolgen. Dies kann, besonders im therapeutischen Einsatz, sehr gewünscht und hilfreich sein.)

Die Ökonomen

Rational denkende Spieler werden die Zeit nutzen, die ertragreichste Kategorie auszuwählen bzw. zu benennen. Sie werden sich nach einem Überblick über die zur Auswahl stehenden Elemente für die Kategorie entscheiden, zu denen die meisten Bildkarten vorliegen. Mit dieser Strategie werden sie eine höhere Ausbeute erzielen, als die Sicherheitsdenker, die zuerst die Grundaufgabe erfüllen wollen. Andererseits werden sich die Ökonomen aber auch nicht dem Ablehnungsrisiko der Experimentierfreudigen aussetzen, verzichten damit aber auch auf möglicherweise entscheidende Gewinnmöglichkeiten.

Die Kreativ-Risikofreudigen

Mit der Option der „Erfindung“ neuer Kategorien und deren höherer Belohnung wird dagegen das Verlassen von vorgegebenen Denkmustern angeregt. Wer bereit ist, aus der Rille zu springen, kann für seine Erfindung mit

Zusatzpunkten belohnt werden, geht aber auch das Risiko ein, bei allzu abwegigen Ideen komplett zu scheitern.

Flexibles Verhalten

Die Option, im Verlauf des Spiels die Strategie zu wechseln, wird zusätzliche, interessante Erkenntnisse bringen. In manchen Fällen bietet sich evtl. die Chance, durch Experimentierfreudigkeit vom letzten Platz ganz nach vorn zu rücken. In anderen Fällen, z.B. als Spieler mit der aktuell höchsten Punktzahl, kann es dagegen lohnend sein, auf eine konservative Strategie umzuschalten.

KONSOLIDIERUNG VON KATEGORIEN

Aufräumen bzw. Bereinigen der Kategorien

Vera F. Birkenbihl war es wichtig, bei den von ihr skizzierten Kategorisierungsvorgängen immer auch über eine weitere Verdichtung nachzudenken. In ihrem Buch „Trotzdem Lehren“ beschreibt sie die Möglichkeiten, Musikinstrumente in Kisten zu verpacken. Eine Flöte, eine Geige und eine Trompete sollen in zwei, nach logischen Kriterien beschriftete Kisten verpackt werden. Denkbar wäre eine Kiste mit dem Etikett „Holzinstrumente“ und eine mit dem Schild „Metallinstrumente“. Käme noch ein Klavier hinzu würde eine Um-Etikettierung und Umsortierung nach Saiteninstrumenten und Blasinstrumenten Sinn machen.

Diese Bereinigung kann im KATEGORIUS-Spiel durch die zusätzliche Spiel-Option „Aufräumblitz“ (s. Anleitung) geübt und erprobt werden. Wenn einer der Mitspieler – unabhängig davon, ob er an der Reihe ist – erkennt, dass er die bereits befüllten Fächer (Kategorien) des Schrank neu und rationeller sortieren kann, hat er das Recht, das laufende Spiel zu unterbrechen und diese Bereinigung durchzuführen. Gelingt es ihm, durch ein Umsortieren im Schrank eine oder sogar mehrere Fächer frei zu bekommen, wird diese Aktion zusätzlich belohnt.

EINSATZBEREICHE UND ZIELGRUPPEN

Einsatzbereiche

Das Spielmaterial lässt sich auch außerhalb der Vorschule und der Schule in vielen, weiteren Bereichen einsetzen. Z.B. in der Lerntherapie, beim Sprachenlernen, in der Sprech- und Sprachtherapie und dabei auch in der Arbeit mit Senioren.

Die in der Grundausrüstung verwendeten Bild-Wort-Karten sind eine Teilmenge des Grundwortschatzes der vierten Grundschulklassen in Deutschland. Beim grundlegenden Spiel mit KATEGORIUS und der Auswahl von Bild-Wort-Karten für eine Kategorie kann so gleichzeitig oder wechselnd mit den Bildern und/oder ihrer semantischer Beschreibung gespielt werden. Mit dieser Grundausrüstung und der Bedienungsanleitung (s.u.) können für alle Altersgruppen spannende und unterhaltsame Spielverläufe entstehen.

Weitere, mögliche Varianten:

- a.) Trennung von Vorder- und Rückseite: Ebenfalls zur Förderung der geistigen Flexibilität, der Kreativität und zum Triggern der Neurogenese: Karten mit reiner Bilddarstellung auf der Vorderseite und den korrespondierenden Wörtern auf der Rückseite zum gezielten Training jeweils eines Bereichs. Damit wird auch die Möglichkeit eröffnet, Vergleiche der Spielergebnisse zwischen beiden Varianten vorzunehmen. Als Untervariante dieser Karten ist der zufällige und gemischte Einsatzes von Bildern und Wörtern möglich, der das Gehirn vor noch größere Herausforderungen stellt.
- b.) Zur Verwendung im Sprachunterricht: Karten mit Begriffen in der zu lernenden Zielsprache. (z.B. Englisch, Französisch, Spanisch)

Die XXL-Variante des Spielplans ist wetterfest und kann zusammen mit den laminierten Spiele-Teilen damit auch im Freien problemlos eingesetzt werden. Damit ergeben sich weitere Möglichkeiten, wenn statt der Bild-Wort-Karten Spielzeug und damit begreif-bare Dinge eingesetzt werden: Modell-Autos, Plastiktiere, Fingerpuppen, Bauklötze, Spielfiguren, und, und, und... Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.

ZIELGRUPPEN (mit dem beiliegenden Bild-Wort-Karten Material)

Kinder

Beim Spiel von Kindern stehen das schnelle Kategorisieren und die Erfindung von selbst erdachten Kategorien im Vordergrund. Außerdem wird die richtige Rechtschreibung der abgebildeten Wörter nebenbei, also „incidental“, trainiert. Tipp: Zu schwierig erscheinende Begriffe können vor Spielbeginn problemlos aus den Bild-Wort-Karten aussortiert werden.

Kinder im gemeinsamen Spiel mit Erwachsenen

In dieser Mischung wird der vermeintliche Vorteil der Erwachsenen, alle Bild-Wortkombinationen ihrer Sprache bereits tief verinnerlicht zu haben, durch die Zeit- und Phantasiekomponente aufgehoben. Ähnlich wie beim Memory sind Kinder dabei keineswegs unterlegen, sondern Erwachsene sollten sich in Bezug auf Schnelligkeit, geistige und körperliche Beweglichkeit und auch in Punkto Phantasie auf einen harten Wettbewerb einstellen. Probieren Sie es aus. Sie werden staunen!

Erwachsene und Senioren

Im Verlauf des Spiels werden Sie feststellen, dass die richtige Strategie in der jeweiligen Situation entscheidend ist. Welche Vorgehensweise verspricht eine höhere Ausbeute? Das Sammeln möglichst vieler Bild-Wort-Karten für eine vorhandene Kategorie oder das ertragreiche aber riskante „Erfinden“ einer neuen Kategorie? Darin liegt auch das Unterhaltungspotential für reine Erwachsenenrunden.

Therapeutischer Einsatz

Neben der Verwendung in der Sprach- und Sprechtherapie mit Kindern ist der Einsatz des Spiels bei erwachsenen Patienten mit neurologischen Störungen, motorischen Einschränkungen und vor allem auch bei Demenzerkrankungen möglich und sinnvoll.

VON DER IDEE ZUM FERTIGEN SPIEL

Konzeption

Beim Nachdenken über die Grundkonzeption des Spiels rückte die Umsetzung als Brettspiel schnell in den Vordergrund. Der Gedanke, Elemente, Wörter, Begriffe, Bilder, Formen, Farben etc. als Einzelelemente auf einer Fläche zu Gruppen zusammenzustellen war naheliegend. Gedanklich und auch im täglichen Leben verpacken wir zusammengehörende Dinge in passenden „Umverpackungen“. Dies können Töpfe, Kisten, Ordner, Koffer, Schubladen oder Alben sein.

Als vertrauter und vor allem auch für Kinder geeigneter Ablageort kam mir schnell ein Schrank mit großen, offenen Fächern in den Sinn, der einerseits die klare Abtrennung der darin verstauten Elemente ermöglicht, andererseits aber auch beständig den Blick auf die verstauten Dinge ermöglicht, so dass diese auch problemlos umsortiert werden können (s. Aufräumblitz). Die Kennzeichnung der Fächer mit einem Kategorien-Schild sollte dabei flexibel und veränderbar vorgenommen werden können. Aus diesen Vorgaben entwickelten sich die abwischbar beschrifteten „Schubladen“-Etiketten, die in einem ersten Prototyp lose seitlich an die Fächer gelegt wurden, dann aber ihren endgültigen Befestigungsplatz an der Oberkante eines jeden Faches fanden.

Bei den zu kategorisierenden Elementen habe ich an verschiedenste Einsatzmöglichkeiten gedacht, mich aber in der Grund- und Erstversion des Spiels für eine Kombination von Bildern und den dazu gehörenden Wörtern entschieden. Da mir der Einsatz des Spiels für die Arbeit mit Kindern besonders geeignet erschien, habe ich mich entschieden, mich bei der Erstellung eines ersten Satzes zu kategorisierender Elemente auf diese Zielgruppe zu konzentrieren.

Ideen für weitere Kartensätze, die zu diesem Zeitpunkt schon existierten

zum Einsatz mit Kindern und in der Therapie mit Erwachsenen

- kombinierte Bild-Wortkarten (wie im Rahmen der Arbeit umgesetzt)
- reine Bildkarten
- reine Wortkarten
- Bild-Wortkarten mit Wörtern in einer zu erlernenden Zielsprache

zum Sprachenlernen

- Bild-Wort-Wortkarten: Bilder + Wörter Zielsprache + Wörter (DE)
- Wort-Wortkarten: Wörter Zielsprache + Wörter (DE)

Als Grundlage für die ca. 200 Elemente diente mir der Basiswortschatz Deutsch für die Grundschule der Jahrgangsstufen 1 bis 4. Die ca. 500 darin enthaltenen Begriffe decken sich gut mit dem Wortschatz der avisierten Zielgruppe.

Da es mir wichtig war, die Kategorisierungsvorgänge in der Grundausrüstung des Spiels sowohl auf der Bild- als auch auf der Wortebene zu ermöglichen, also es den Kindern zu ermöglichen, je nach Vorliebe Begriffe oder bildhafte Darstellungen oder auch beides zu verwenden, war eine erste Ausdünnung des Wortmaterials erforderlich. Es verblieben nur Wörter in meiner Auswahl, die sich gut bildhaft darstellen lassen. Um Copyrightprobleme zu vermeiden, entschied ich mich dazu alle Bilder, so wie auch den Spielplan, selbst zu zeichnen.

Erste Erprobung

Die Ersterprobung des Spiels wurde im Familienkreis vorgenommen. Dabei zeigte sich, dass das Spielkonzept grundsätzlich sehr gut funktioniert. Folgende Schwachstellen wurden dabei aber auch aufgedeckt.

1. Die Positionierung der Kategorienkarten seitlich am Schrank war ungünstig. Auf einer überarbeiteten Version des Plans wanderten diese Flächen mittig an die Oberkante jedes Fachs.
2. Die Fächer auf dem Plan des Prototyps erwiesen sich als zu klein, um alle gefundenen Bild-Wortkarten einer Kategorie gut sichtbar dort abzulegen. Unter anderem auch aus diesem Grund entstand die Idee einer XL und XXL Variante des Spielplans, die einerseits mehr Platz zur Ablage der Wort-Bild-Karten bietet und andererseits mehr Bewegung (s. Neuro-Mechanismus) am und um das Spielfeld herum ermöglicht.

Mit diesen Ideen entstand dann ein im Format DIN A0 gezeichneter Spielplan, der nach seiner Digitalisierung als Druckvorlage für die auf Planenmaterial gedruckte XL- und XXL Variante diente.

Weitere Erprobung in Köln-Hürth

Eine finale Erprobung mit einem XL-Spielplan fand am 16.9.2017 im Lernkreis von Magdalena Kuntermann in Köln statt. Der Spielverlauf wurde dabei mit einem Video-Camcorder dokumentiert. Dabei zeigten sich einige zusätzliche Effekte:

1. Die MitspielerInnen näherten sich dem Spiel mit großer Vorsicht und zunächst sehr zurückhaltend. Die Begeisterung und Spielfreude nahm aber schnell zu. Die „Ausbeute“ an Begriffen wurde von Runde zu Runde größer. Begeisterung wurde von einer Mitspielerin geäußert mit: „Ist das nicht ein Hammer?“ Es wurde lange und ausdauernd gespielt, die Zeit verging rasch und die Spieler tauchten in das Spiel ein.
2. Es wurden verschiedenste, kreative Ergänzungsvorschläge entwickelt und diskutiert: Timer statt Sanduhr, Kategorie für 10 vorgegebene Zufallsbegriffe finden, Abschaffung des Wettbewerbsgedankens, Fachbezogene Begriffe auf den Karten (z.B. Chemie, Biologie), Verwendung abstrakter Begriffe wie Gefühle, Stimmungen oder auch der vereinzelte Einbau extra schwieriger, exotischer Begriffe. Und auch die Möglichkeit, eine Kategorie per Zufall (durch das Ziehen aus den Kategoriekarten) zu bestimmen wurde erörtert.
3. Eine weitere Variante wäre das gleichzeitige Erfinden von verbindenden Geschichten zu gewählten Begriffen.
4. Gruppenentscheidungen wurde immer wieder getroffen, z.B. als die Frage auftauchte, ob die Kategorie „Nahrung“ identisch ist mit der Kategorie „Lebensmittel“?
5. Als Beispiel für eine Konsolidierung (Kategorie-Blitz) wurde „Lebewesen“ als gemeinsame Kategorie für Tiere und Pflanzen genannt.
6. Es kamen verschiedene Strategien zum Einsatz: „Ein Bild auswählen und dann passende Bilder dazu assoziieren“
7. Es wurde beim Assoziieren überwiegend mit den Bildern gearbeitet. Der Text wurde von manchen Mitspielern nur zur Kontrolle des Bildes gelesen. Vermutung: Wenn nur mit verbalen Begriffen gearbeitet wird, kämen auch ganz andere Kategorien zum Zug, beispielsweise „Gleichlautende Anfangsbuchstaben“ oder „Dieselbe Anzahl von Buchstaben“.

REFLEXION

und abschließende Beurteilung

Die Entwicklung des Spiels wurde von den ersten Ideen bis zur Fertigstellung, Optimierung und Erprobung konsequent durchgeführt. Die Spielidee mit dem intensiven Einsatz des Neuro-Mechanismus „Kategorisieren“ wurde vollständig umgesetzt und in mehreren Versuchen praktisch erprobt.

Nachdem die Spielregeln verinnerlicht waren, spielten die Beteiligten mit Ausdauer und Freude.

Die Regeln und Mechanismen innerhalb des Spiels funktionieren nach einigen, kleineren Optimierungen sehr gut und das Material ist vielfältig einsetzbar.

Die erwarteten Spielertypen waren in der praktischen Umsetzung anzutreffen und die Variation der Strategien durch die erworbene Routine in mehreren Spielrunden war ebenfalls zu beobachten.

Die Spieler hatten großen Spaß an dem Spiel. Anfängliche Unsicherheiten wurden schnell von einem emotionalen, teilweise euphorischen Verhalten abgelöst.

Fazit:

Das Finden der Kategorien mit dem durch die Spielregeln vorgegebenen Regeln macht Spaß. Die Spieler sind autonom in der Wahl ihrer Strategie. Schon die Lösung der Grundaufgabe – 3 Karten zu einer vorgegebenen Kategorie finden – führt sofort zu einem Erfolg, also zu einem Ball-im-Tor-Effekt-2. Es werden unterschiedlich Strategien beim Assoziieren eingesetzt und im Spielverlauf nimmt der „Mut“ zu ungewöhnlichen, selbst erfundenen Kategorien zu. Die Spieler nutzen dann zunehmend auch die Spielzeit der jeweils anderen Spieler, um neue, erfolgversprechende Lösungsansätze zu entwickeln. Der Reiz, eine möglichst hohe „Ausbeute“ zu erhalten, funktioniert sogar unabhängig vom Wettbewerbsgedanken der Spieler untereinander. Die Belohnung liegt als nicht nur in der Möglichkeit, mit der höchsten Punktzahl Sieger eines Spieles zu werden, sondern auch darin, für sich selbst und sofort messbar, den eigenen „Fang“ von Runde zu Runde zu verbessern. Das Spiel fördert den Einsatz von Phantasie, Mut, Kreativität und – last not least – das Werben des Spielers um positive Meinungsbildung der Spielgruppe für eigene unkonventionelle Ideen.

SPIEL-ANLEITUNG

KATEGORIUS

Ein Kategorisierungs-Spiel für 2 bis 99 Spieler im Alter von 6 bis 99 Jahren, entwickelt auf Basis der Grundsätze zum gehirn-gerechten Lernen nach Vera F. Birkenbihl.

Inhalt

- 1 Spielplan als Tisch Variante (80 x 125 cm) oder
- 1 XL-Spielplan für den Boden* (100 x 160 cm) oder
- 1 XXL-Spielplan für den Boden* (124 x 2000 cm)

*bei dem XL- und XXL-Material handelt es sich um eine sehr widerstandsfähige, schwer entflammbare 760 g/qm LKW-Plane, vierfarbig bedruckt, lichtdicht, Farben und mit Flüssiglaminat versiegelt

- 224 Bild-Wort-Karten (250 g/qm Karton)
- 10 Karten mit vorgegebenen Kategorien (250 g/qm Karton, laminiert)
- 12 Karten zur Erfindung eigener Kategorien (250 g/qm Karton, laminiert)
- 3 Sanduhren (Laufzeit 30, 60 und 90 Sekunden)
- 1 Schreibstift (non-permanent = abwischbar)
- 1 Punkte-Tabelle (250 g/qm, laminiert)

Spielregeln

1.) Vorbereitungen

Der Spielplan wird – z.B. auf dem Fußboden – ausgebreitet, damit viel Bewegungsraum entsteht. Die 224 Bild-Wort-Karten werden gut und intensiv gemischt, damit die aus den vorhergehenden Spielen noch vorhandenen Kartengruppen sicher aufgelöst werden. Dann werden neben dem Spielplan 49 Karten als Fond in sieben Reihen mit je sieben Karten ausgelegt, so dass die Bilder und Begriffe von allen Mitspielern gut betrachtet werden können. Die verbleibenden Bild-Wort-Karten werden – mit der Bildseite nach unten – als Stapel daneben gelegt. Nun werden die vorgefertigten Kategorie-Karten (Tiere, Pflanzen, etc...) auf der anderen Seite des Spielplans ausgelegt, so dass auch diese von allen MitspielerInnen betrachtet werden können. Die verbleibenden unbeschrifteten Kategorien-Karten werden als Stapel mit der Bildseite nach oben daneben gelegt. Diese „Blanko“-Kategorie-Karten werden im Verlauf des Spiels mit dem abwischbaren Stift beschriftet. Diese mit einem feuchten Papiertuch leicht entfernbare Beschriftung wird auch zur Erfassung der Punktezahlen in der laminierten Tabelle benutzt. Die Namen der Mitspieler werden am Kopf der Punkte-Tabelle senkrecht eingetragen. Ein/e MitspielerIn übernimmt nun das ehrbare Amt des Eintragens der erzielten Punkte. Bevor es losgehen kann, muss nun noch entschieden werden, welche Sanduhr, also welche Zeit zum Nachdenken, verwendet werden soll (30, 60 oder 90 Sekunden Laufzeit).

2.) Ziel des Spiels

Ziel des Spieles ist es, durch geschickte Nutzung der vorgegebenen Kategorien oder durch die Erfindung völlig neuer Kategoriebezeichnungen möglichst viele Punkte zu sammeln. Der/die SpielerIn mit den meisten Punkten am Ende des Spiels hat gewonnen.

3.) Aufwärmrunde

Vor dem eigentlichen Spielbeginn bekommen alle MitspielerInnen zwei Sanduhrumdrehungen Zeit, sich die offen liegenden 49 Karten (Fond) anzuschauen und dabei – nach demokratischer Abstimmung oder auch beim ersten Spiel laut oder leise – zu überlegen, welche der dargestellten Objekte sich zu welchen Kategorien zusammenfassen lassen. Danach beginnt der/die jüngste SpielerIn und danach wird im Uhrzeigersinn jeweils ein Spielzug pro TeilnehmerIn gespielt.

4.) **Spielrunde**

Alle SpielerInnen haben vor Beginn des Spiels aber auch beim laufenden Spiel immer wieder Zeit, sich einen Überblick über die ausgelegten und später neu hinzugekommenen Bild-Wort-Karten zu verschaffen. Spätestens aber, wenn der/die betreffende SpielerIn an der Reihe ist, überlegt er/sie sich, zu welcher bereits vorhandenen oder neuen Kategorie er/sie mindestens drei Karten aus dem Fond findet. Dabei kann er/sie entweder eine der bereits vorgegebenen Kategorien verwenden (Variante a.) oder auch eine völlig neue Kategorie erfinden (Variante b.).

Aber Achtung: Für das Erfinden neuer Kategorien gibt es Extra-Punkte!

a. **Vorhandene Kategorie auswählen**

Der/die SpielerIn nennt laut die gewählte Kategorie und nimmt die entsprechende Kategorie-Karte in die Hand. Nun dreht er/sie die Sanduhr um und sucht möglichst viele zu dieser Kategorie passende Bild-Wort-Karten aus dem Kartenfond. Sobald die Sanduhr abgelaufen ist, rufen alle anderen MitspielerInnen laut „Stopp“ und es dürfen keine weitere Karten genommen werden. Die gefundenen Karten legt der/die SpielerIn nun mit der Bildseite nach oben in das gewählte Fach, nimmt die entsprechende Kategorie-Karte und legt diese auf das Beschriftungsfeld an der Oberkante eines Kategorien-Fachs im großen Schrank. Für jede gefundene Bild-Wort-Karte erhält der/die SpielerIn einen Punkt. Die Punkte (drei oder mehr) werden in der Spalte des/der SpielersIn auf der Punkte-Tabelle notiert.

b. **Neue Kategorie erfinden**

Bei dieser Variante gibt es zwei Unterschiede: Erstens bestimmt der/die SpielerIn selbst eine neue Kategorie, zu der die gefundenen Karten passen. Bedingung ist jedoch, dass es die Kategorie noch nicht gibt und dass die Erfindung von den anderen Mitspielern anerkannt wird. Zweitens gibt es als Belohnung für das Erfinden der neuen Kategorie die doppelte Punktzahl für die gefundenen Bild-Wort-Karten der neuen Kategorie. Eine der Blanko-Karten wird nun für die neue Kategorie verwendet. Die Beschriftung darf auch nach dem Ablauf der Sanduhr mit dem abwischbaren Stift vorgenommen werden, damit diese Zeit die Suchzeit verkürzt.

c. **Keine Kategorie gefunden**

Wenn es dem/der Spielerin einmal nicht gelingt, innerhalb der Sanduhr-Laufzeit mindestens drei Karten für eine Kategorie zu finden, geht er/sie in dieser Runde leider leer aus und der/die nächste SpielerIn ist an der Reihe.

5.) **Karten nachlegen**

Nach jeder Spielrunde werden die entstandenen Lücken im Fond mit Karten aus dem Stapel aufgefüllt. Nun ist die/der nächste SpielerIn an der Reihe und sucht sich Bild-Wort-Karten für eine andere oder eine neu erfundene Kategorie. So läuft das Spiel Runde für Runde bis zum Spielende (siehe Punkt 6.)

6.) **Spielende**

Es wird so lange gespielt, bis alle Fächer des Schrank gefüllt sind, d.h. bis insgesamt 12 Kategorien gebildet worden sind. Danach werden je MitspielerIn die gesammelten Punkte zusammengerechnet und so der/die SpielerIn mit der höchsten Punktzahl – und damit der/die SiegerIn – ermittelt.

Variante mit Blitz

Soweit die „normale“ Spielversion. Für die KATEGORIUS Profis haben ich mir noch eine Variante mit Blitz ausgedacht:

Aufräumblitz (den Schrank aufräumen)

Für diese Variante gilt folgende Ergänzung: Sobald zwei oder mehr Fächer im Schrank befüllt sind, kann jede/r MitspielerIn zu jedem beliebigen Zeitpunkt einen Aufräumblitz auslösen, indem er/sie die Glocke ein Mal laut erklingen lässt. Damit signalisiert er/sie, dass er/sie den gesamten Inhalt einer oder sogar mehrerer Fächer im Schrank auf andere Kategorien verteilen kann und es damit gelingt, dieses Fach wieder frei zu machen.

Ein Beispiel: In der Kategorie „für die Reise“ liegen ein Schiff, ein Kuchen und eine Puppe. Diese können auf die im Schrank schon vorhandenen Kategorien „aus Metall“, „Lebensmittel“ und „Spielzeug“ verteilt werden. Der/die SpielerIn, der erfolgreich einen Aufräumblitz startet, erhält für jede aufgeräumte und in eine andere Kategorie einsortierte Wort-Bild-Karte einen Punkt und für die eingesparte Kategorie nochmals drei Punkte extra. Mit dem Zurücklegen des Kategorien-Schildes des freigewordenen Fachs wird der Aufräumblitz beendet.

Danach geht es mit dem Spieler weiter, der/die vor dem Blitz an der Reihe war.