

Bauernkrieg

Erläuterungen zu einem Kartenspiel (Kamii, 2000) mit einem Erfahrungsbericht von Cecilia Rossi, SHP. Bei der einfachsten Variante des Spiels vergleichen die Kinder die Mächtigkeit der Karten (Ordinalität, Kardinalität). Mit der Variante „Addiere zwei oder mehreren Karten möglichst schnell“ kann das Blitzrechnen implizit geübt werden. Die Variante „Multipliziere zwei oder mehrere Karten möglichst schnell“ für das Einmaleins wird in einem separaten Text erörtert. – Die Beobachtungen von Cecilia Rossi zeigen, dass das Nachdenken über die Spielerfahrungen in der Klasse Entwicklungen nachhaltig beeinflusst.

Kamii (2000, S. 64-65; Übersetzung Stefan Meyer) schreibt:

«Am einfachsten ist der **Bauernkrieg** (Chriegerlis, Buurechrieg), siehe Abbildung 11, zwischen zwei Spielern, wenn Karten verwendet werden, welche nur bis zehn gehen. Die Karten werden den Spielern ausgeteilt, welche sie auf eine Beige legen mit der Farbe gegen unten. Dann wendet jede Person die oberste Karte ihrer Beige und die beiden vergleichen die Zahlen. Wer die höhere Zahl hat, nimmt beide Karten zu sich. Das Spiel dauert solange, bis die beiden Beigen aufgebraucht sind²⁷. Gewinner ist, wer mehr Karten erspielt hat.



Abb.11 Bauernkrieg (Kindergarten; Kamii, 2000, S.64)

Wie im Spiel Concentration vergleichen einige Kinder die Höhe der Beige, um zu bestimmen, wer gewonnen hat. Andere sind überhaupt nicht am Vergleich der gewonnenen Karten interessiert.

Haben zwei Karten dieselbe Zahl, so legt jeder Spieler die nächste Karte verdeckt auf die erste. Dann vergleichen sie die dritte gewendete Karte. Wer die grössere Zahl hat, nimmt danach alle sechs Karten. (Diese Regel kann verändert werden,

²⁷ Einige Kinder spielen so lange bis eines von ihnen alle Karten ergattert hat.

wenn das Spiel vereinfacht werden soll. Anstatt eine zweite Karte verdeckt auf die erste zu legen, bevor eine dritte aufgedeckt wird, können die Spieler einfach die zweite Karte vergleichen.)

Der Leser mag sich wundern, weshalb ich den Bauernkrieg empfehle, nachdem ich mein Missfallen gegenüber vorgefertigten Sets von Bildern, wie in der Darstellung 9 (S. 37) geäußert habe. Ich sehe einen bemerkenswerten Unterschied zwischen diesen Aktivitäten. Wenn sich das Kind zum Beispiel entscheidet ob 8 grösser ist als 9, dann muss es etwas beurteilen, das unmittelbare soziale Konsequenzen hat. Wenn Arbeitsblätter verwendet werden, so wird diese Beurteilung vom Lehrer gewöhnlich viel später ausgewertet. Wie im Prinzip 3 (a) festgesetzt, ist die unmittelbare Rückmeldung von Gleichaltrigen viel besser als aufgeschobenes Feedback durch die Erwachsenen.»

Erfahrungen mit dem “Bauernkrieg” in einer dritten Primarklasse, Poschiavo GR

16 Schülerinnen und Schüler lernten das Spiel kennen und machten erste Erfahrungen damit. Im Anschluss an Spielphasen wurden die ausgewählten Spielvarianten besprochen.

Die Variante “addiere zwei Karten möglichst schnell”

Die Klasse spielte mit den Pokerkarten. Der Joker wurde herausgenommen und dem Ass wurde der Punktwert 11 gegeben. Die Schülerinnen und Schüler bildeten die Paare selbständig. Nach der Einführung in die Regeln wurde gut 20 Minuten gespielt. Dabei konnte beobachtet werden, dass einige Paare bestehend aus Jungen die Resultate der Additionen mal um mal immer lauter ausriefen. Während dieser Zeit machten die Klassenlehrperson und ich als Schulische Heilpädagogin freie Beobachtungen und Notizen, ohne dass in die Spiele eingegriffen wurde. Am Ende äusserte ein Paar spontan, dass es schön gewesen sei; ein anderes Kind hatte gefragt, ob ein anderes Mal wieder gespielt werden dürfte.

Die Diskussion in der Klasse

Nach dem Spiel tauschte die Klasse die Spielerfahrungen aus. Ein Paar hatte bei der Addition der Punkte die Finger eingesetzt, diesem wurde von Kameraden verschiedene Vorgehensweisen gezeigt und erklärt, wie man verschiedene Rechenstrategien einsetzen könnte, um den Zehner zu überschreiten. Danach setzten sie sich zum Ziel, diese Strategien im nächsten Spiel

einzusetzen. Andere Kinder äusserten den Wunsch, anspruchsvollere Rechnungen machen zu dürfen. Die Gruppe entschied, dass einige SuS das nächste Mal zu dritt spielen werden. Das bedeutet, dass sie zusätzliche Zahl addieren müssen. Zusätzlich wollten sie die Jokerkarten integrieren und ihnen den Wert 25 geben.

Die Gruppe thematisierte die Erfahrungen mit dem Siegen und dem Verlieren sowie den erlebten Gefühlen; wer durchs Band verliert, fühlt sich frustriert. Wer hingegen die ganze Zeit mit Leichtigkeit gewinnt, der findet das Spiel nicht mehr unterhaltsam. Die Gruppe kam zum Schluss, dass die Wahl des Spielpartners wesentlich ist, um ausgewogene, gleichwertige Paare zu bilden, welche ein anregendes und unterhaltsames Spiel für alle entwickeln würden. Die Klasse entschied, neue Paare und Spielgruppen zu bilden. Es entstanden vier Dreiergruppen, zwei Paare fühlten sich noch nicht sicher genug, um zu dritt zu spielen.

Am Schluss wurde auch über den Respekt der Spielregeln gesprochen. Bei einigen Paaren hatte die Sozialisation gut funktioniert. Bei anderen Paaren führte das Spielfieber dazu, dass jemand aggressiv wurde und die Resultate schrie. Ein gesundes Spielfieber, welches dem Spiel inne liegt, wurde als etwas Positives eingestuft. Dennoch sollten sich alle Mühe geben, dass sie die Regel beachten, nicht zu schreien. Andernfalls würden den Spielern, welche die Regel missachten, Punkte abgezogen.

Die Variante “addiere drei oder mehr Karten möglichst schnell”

Drei Tage später spielten die drei Dreiergruppen und zwei Paare mit den denselben Karten, zu denen sie auch die Jokerkarten gefügt hatten.

Diskussion in der Klasse

Es wurde über die Erfahrung gesprochen, dass das Addieren im Vergleich mit den Vorerfahrungen beschleunigt werden konnte. Es wurde auch erörtert, dass das Auswendiglernen der Additionen positive Erfahrungen beim Rechnen bewirke. Die Paare, welche sich vorgenommen hatten, Rechenstrategien einzusetzen, anstatt mit den Fingern zu zählen, haben erläutert, wie sie bestimmte Additionen ausgerechnet haben.

Ein Paar hatte Schwierigkeiten bei der Klärung der Frage, wer das richtige Resultat gesagt hätte. Die Klasse diskutierte über diese Problematik und jemand schlug vor, dass eine andere, kompetente und schnelle Schülerin bei der nächsten Partie als Schiedsrichterin wirken könnte.

Es wurde bewusstgemacht, dass die Addition von drei und mehr Karten komplex genug sei. Um das Rechnen beschleunigen zu können, sei es wichtig, Strategien einzusetzen und bestimmte

Zahlenpaare zu bilden (Kommutativ- bzw. Assoziativgesetz).

Eine Gruppe hatte erzählt, wie sehr sie sich im Spiel vergnügt hatte, weil sie miteinander klargekommen waren. Eine andere Gruppe hingegen, welche auch im Sport Wettkämpfe miteinander austragen, hatten Mühe, dem Gegenspieler einen Punkt zuzugestehen. Die Klasse schlug den beiden vor, noch einmal miteinander zu spielen, aber diesmal Fairplay umzusetzen.

Beim nächsten Spiel möchte die Mehrheit der Klasse den Einmaleins-Bauernkrieg spielen. Dazu würden sie sowohl die Spiel- als auch die Partnerwahl selber bestimmen.

Schlusskommentar von Cecilia Rossi und Stefan Meyer

Kamii nannte das Spiel "War". In der deutschen Schweiz wird es als „Buurechrieg“ oder als Bauernkrieg bezeichnet. Für die italienische Übersetzung wählten wir den Begriff "Sfida del contadino".

Die Regeln des Buurechrieg können selbstverständlich auf andere Kartenspiele wie UNO, Pokerkarten etc. übertragen werden. Die Kinder beschäftigen sich mit dem Klassifizieren der Farben bzw. Werte und der seriellen Ordnung der Kartenwerte (Multiple Klassifikation). Durch das Ordnen der Karten und selbstverständlich auch durch das Spielen üben sie das rasche Erfassen von Bildern, Farben und Zahlenwerten wie der Blitz. Das gilt auch für die additiven und multiplikativen Denkopoperationen.

Die spielpädagogische Führung entfaltet mittels „Maternage“ das sogenannte „Numerage“, welches spielerische, operative, kognitive, emotionale und ko-konstruktive Aktivitäten vereinigt. Unter dem Maternage werden all jene Beziehung zwischen zwei Menschen und erweitert auch zwischen Pädagogen und Gruppen verstanden, in denen die Eine der oder den Andern gegenüber mütterliches Verhalten an den Tag legt (Schutz, Zärtlichkeit, Achtsamkeit; vgl. Dictionnaires de français Larousse; vgl. auch Winnicott, 1984, welcher den Begriff der Deckung beschreibt, mit dem jene Massnahmen bezeichnet werden, welche den Kindern helfen, paranoide Ängste zu integrieren).

Maternage und Numerage beziehen sich gleichermassen auf das Methodenkonzept „Emozione

di conoscere e il desiderio di esistere“ von Nicola Cuomo (vgl. Imola, 2010): Selbstbestimmung, Sozialisation und Kompetenz steigern die Ästhetik des Spielens und der Bildung. Sie sind gekennzeichnet durch einen freundschaftlichen und nicht belehrenden Kommunikationsstil. Umgekehrt werden durch die so gestaltete ästhetische Bildung die Autonomie, die Sozialisation und die Kompetenz auf natürliche Weise positiv beeinflusst, wie die geschilderte Praxis eindrücklich zeigt. Kamii (1985, 1994, 2004) erforschte diese Entwicklungen auch in den Klassen 1-4 der Primarschule.

Spiele als eingekleidete Lehraufgaben und Lehrübungen gehören einer anderen pädagogisch-didaktischen Kategorie an.

Zürich / Poschiavo, Oktober 2016

Literatur

Dictionnaires de français Larousse (o.J.). Maternage. [Zugriff am 20.08.2016]

<http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/maternage/49846>

Imola, A. (2010). *Empathie und verstehen. Die Methode von Nicola Cuomo*. Verfügbar unter: <http://rivistaemozione.scedu.unibo.it> [18.03.2012]

Kamii, C. (1985). *Young Children Reinvent Arithmetic*. New York: Teachers College Press.

Kamii, C. (2004). *Young Children Continue To Reinvent Arithmetic. 2nd Grade* (2nd ed). New York: Teachers College Press.

Kamii, C. (1994). *Young children continue to reinvent arithmetic. 3rd Grade*. New York: Teachers College Press.

Kamii, C. (2000). *Number in preschool & kindergarten* (8th Printing). Washington: National Association for the Education of Young Children, p. 64-65. Traduzione Stefan Meyer, Melania Maddaloni, Cecilia Rossi e Gianfranco Arrigo.

Winnicott, D. W. (1984). *Familie und individuelle Entwicklung*. Frankfurt a.M.: Fischer Taschenbuch Verlag.