

👁 2 / 5 Artikel in diesem Monat bereits gelesen

Röhrnbach

Lernen beim Karteln: So wird Rechnen zum Kinderspiel

Ausgezeichnet bei Fachmesse: Lehrer entwickelt Kartenspiel für Grundschüler

08.10.2021 | Stand 07.10.2021, 14:38 Uhr

A A A



Karteln im Klassenzimmer: Johannes Goßler (l.) hat ein Spiel entwickelt, das Kinder und Jugendliche sichtlich mit Freuden rechnen lässt. –Foto: Catie Kübler

Mathematik ist für viele Kinder ein Graus, das weiß Johannes Goßler aus Erfahrung. Der Lehrer mit Magisterabschluss in Sonderpädagogik, Grundschuldidaktik und Sozialpsychologie will dem Nachwuchs die Angst vorm Rechnen nehmen – und hat deshalb das Kartenspiel "Xmal" entwickelt.

Eine Fachjury der renommierten Spielemesse Stuttgart kürte es nun sogar zum "Lernspiel des Monats Oktober" und lobte die Kreativität des Familienvaters. Ein Gespräch darüber, wie Mathe zum Kinderspiel wird.

Herr Goßler, wie sind Sie auf die Idee gekommen, dieses Spiel zu entwickeln?

Johannes Goßler: Das Spiel ist ursprünglich aus meiner schulischen Praxis entstanden. Meine damals dritte Klasse hat sich damit geplagt, das Einmaleins zu lernen. Um es den Kindern schmackhafter zu machen, habe ich Einmaleinskarten ausgedruckt, sie laminiert und ein Spiel daraus gemacht. Das hat den Kindern sehr viel Spaß gemacht und sie haben wesentlich besser und fröhlicher gelernt. Ich musste nur darauf achten, dass sie vor lauter Eifer nicht anfangen, die Ergebnisse laut herauszuschreiben.

Wie wurde aus dem Provisorium ein professionelles Angebot?

Goßler: Ich habe die Karten oft eingesetzt und mit der Zeit wurde mir klar, welche Kraft spielendes Lernen besitzt. Das hat mich motiviert, zu einem Grafiker zu gehen, ihm meine Vorstellungen zu erzählen und er lieferte das Design für Xmal. Während die Erstauflage, die wir 2019 drucken ließen, drei Spielvarianten hatte, sind wir mittlerweile bei zwölf Varianten und es geht längst nicht mehr nur um das kleine Einmaleins. Durch die verschiedenen Varianten ist eine Art Schweizer Taschenmesser für die Grundschulmathematik entstanden, mit dem addieren, subtrahieren, dividieren und multiplizieren sowie Zahlenvergleiche und Wahrscheinlichkeitsrechnung spielerisch geübt werden.

Was sind die Vorteile des Spiels im Unterricht?

Goßler: Es lässt sich mit der ganzen Klasse spielen und spart jede Menge Arbeitsblätter. Sehr gerne verwende ich es aber auch im Förderunterricht mit kleineren Gruppen, in denen Kinder eine besondere Unterstützung in Mathematik benötigen. Die Resonanzen bei den Kindern sind durchwegs positiv: Gefreut hat mich kürzlich die Aussage eines Jungen, der nach der

Fördergruppe sichtlich überrascht sagte: "Jetzt haben wir die ganze Zeit gerechnet, aber es hat Spaß gemacht!" Dafür ist Xmal auch gedacht, die Angst vor Mathe zu nehmen und zu entdecken, was Mathematik sein kann – einfach ein Spiel mit Zahlen. Und wer einmal etwas nicht weiß, der fragt bei den Mitspielern nach.

Warum tun sich viele Kinder so schwer mit dem Rechnen?

Goßler: In der Mathematik baut vieles aufeinander auf. Seit Jahren stelle ich fest, dass gerade den Kindern, die sich schwertun, hauptsächlich die einfachen Grundlagen fehlen. Sie hätten vielleicht jemanden benötigt, der etwas länger und geduldig mit ihnen Dinge wie das Einmaleins, das Zerlegen und den Zehnerübergang übt. Hat man die einfachen Grundlagen einmal verinnerlicht, ist der Einstieg bereits geschafft und damit auch der Mut da, sich an Schwierigeres heranzutrauen.

Wie hilft dabei der spielerische Ansatz?

Goßler: Weil dabei die Mathematik in den Hintergrund rückt und vorrangig gespielt wird, glaube ich, dass ein flexibles Denken und Jonglieren mit den Zahlen zur Gewohnheit wird und den Kindern zunehmend leicht fällt. Ich würde mir wünschen, mit Xmal eine Bildungsrevolution der Spielfreude anzustoßen, sodass Mathe in jedem Haushalt zum Gesellschaftsspiel für die ganze Familie wird.

Wie beurteilen Sie die Rolle der Schulen bei der Bewältigung von Mathephobien?

Goßler: Lehrkräfte in den Schulen erklären die schwierigen Zusammenhänge ohnehin nach allen Regeln der Kunst, nur nützt dies oft nichts, weil den Kindern die einfachen Grundlagen fehlen, für die in der Schule am Anfang die Zeit zu knapp ist oder auf die – und das ist fast schlimmer – aufgrund übertrieben kognitiv ausgerichteter Unterrichtskonzepte – bewusst kein großer Wert mehr gelegt wird.

Die Karten und Farben erinnern etwas an das berühmte Uno-Spiel – Zufall oder Absicht?

Goßler: Das ist das Werk unserer Grafiker. Die Idee der knallig roten Farbgebung stammt von ihnen, es war nicht Absicht, irgendetwas nachzuahmen. Im Nachhinein sind wir dann tatsächlich öfter auf die ähnliche Optik angesprochen worden. Eine Kollegin erzählte, dass ihre Grundschulkinder immer sagten, sie würden gerne "das Uno mit den Einmaleinszahlen" spielen. Ich freue mich, wenn eine Verbindung hergestellt wird, denn Uno verbinden viele mit Spaß und Gesellschaftsspiel. Und Xmal ist eine besondere Mischung aus Gesellschaftsspiel und Lernspiel.

– chs

Mehr dazu

Ausgezeichnet

Xmal – so funktioniert das Lernspiels des Monats