Brettspiele zur Kompetenzerweiterung im Bereich Problemlösen

Im Buch *Problemlösen. Begriff – Strategien – Einflussgrößen – Unterricht – (häusliche) Förderung* stellt Kipman (2019, S. 188 ff.) Brettspiele zur spielerischen Förderung der Problemlösekompetenz vor. „Bei allen vorgestellten Spielen muss der Spieler eigenständig Lösungsstrategien entwickeln und nutzen und sich zudem aktiv und produktiv mit Problemen auseinandersetzen“ (ebd., S. 222).

Nachfolgend werden einige **ausgewählte Brettspiele aus dem Bereich Kombinatorik und Logik für die Primarstufe aufgezählt, die einen hohen Anteil an Problemlösekompetenzen erfordern** und mit denen sich das Problemlösen in verschiedenen Schulstufen erlernen lässt.

- Uluru
- Dimensionen
- Der bunte Hund
- Scotland Yard (Master)
- Rush Hour
- Master Mind
- Pinguintanz
- Allein im Drachenlabyrinth
- Metro Ville



Quelle: Kipman, U. (2019). *Problemlösen. Begriff – Strategien – Einflussgrößen – Unterricht – (häusliche) Förderung* (2. Auflage). Springer–Gabler.

PÄDAGOGISCHE HOCHSCHULE SALZBURG Stefan Zweig

ÖZBF Österreichisches Zentrum für Begabtenförderung und Begabungsforschung

IfBQ Institut für Bildungsmonitoring und Qualitätsentwicklung

Impressum

Autorinnen:
Mag.ª Silvia Theiss MSc, Mag.ª Barbara Gürtler, MMag.ª Dr.in Claudia Resch BA, Mag.ª Anja Schulz
Österreichisches Zentrum für Begabtenförderung und Begabungsforschung (ÖZBF) an der Pädagogischen Hochschule Salzburg Stefan Zweig

Mit freundlicher Unterstützung der Bundeslandkoordinatorinnen für iKM^{PLUS}:
Heidrun Ziegler BEd. und Mag.ª Elisabeth Fuchs

Comics: Mag.ª Anna Klaffinger BA

Alle nicht mit einer anderen Quellenangabe gekennzeichneten Bilder: Mag.ª Anna Klaffinger BA
Alle nicht mit einer anderen Quellenangabe gekennzeichneten Übungen: Team des ÖZBF

Fragebogen-Items (2020): Institut für Bildungsmonitoring und Qualitätsentwicklung (IfBQ), Hamburg