

3 Fragen an –

– Katja Ermitsch, Produktmanagerin Kinderspiel im KOSMOS Verlag

Frau Ermitsch, Sie haben „Ubongo Junior 3D“ mit Kindern verschiedenen Alters im Kindergarten getestet. Wie läuft so ein Test üblicherweise ab?

Unsere Spieletests in Kindergärten sind bei uns fester Bestandteil des Redaktionsalltags. Alle zwei Wochen besuchen wir unsere Partnereinrichtungen mit neuen oder überarbeiteten Spielen. Dabei kann es sich um Prototypen handeln, die illustratorisch noch weit vom Endprodukt entfernt sind, oder um fast fertig produzierte Spiele. Die Kinder können selbst entscheiden, ob sie beim Spieletest mitmachen möchten. Wir achten aber darauf, die Spiele mit möglichst verschiedenen Gruppen zu testen, in Hinblick auf die Spieleranzahl und das Alter der Kinder.

Nach der Regelerklärung geht es dann auch direkt los mit dem Spielen. Unsere Aufgabe dabei ist es, genau zu beobachten und bestenfalls nicht einzugreifen. Anhand unserer Bewertungs-Checkliste beurteilen wir das Spiel u.a. hinsichtlich des Spielspaßes, der Verständlichkeit, der Interaktion und der Spieldauer. Im Anschluss befragen wir die Kinder auch: Was war gut? Was hat euch weniger gefallen? Würdet ihr das Spiel nochmal spielen? Gefällt euch das Thema?

Was muss ein gutes Kinderspiel leisten, um beim direkten Test mit der Zielgruppe zu bestehen?

Am wichtigsten ist der Spielspaß. Ein Kinderspiel kann noch so didaktisch, innovativ oder interaktiv sein – wenn es den Kindern keinen Spaß macht, werden sie es nicht wieder spielen wollen. Bestenfalls fesselt ein Spiel die Kinder so sehr, dass sie alles andere um sich herum vergessen. Nach einer kurzen Regelerklärung sollte das Spiel auch schnell selbstständig spielbar sein. Die Kinder sollten die Regeln intuitiv anwenden können. Sind sie zu umständlich, gerät der Spielfluss immer wieder ins Stocken. Wenn das Spiel dann auch noch schön ausgestattet und optisch ansprechend gestaltet ist, wird daraus eine runde Sache.

Wie haben die Kinder auf „Ubongo Junior 3D“ reagiert? Und wie hat sich das Spiel im Laufe der Testphase verändert?

Schon nach den ersten Tests haben die Kinder jedes Mal wieder nach „Ubongo Junior 3D“ gefragt. Besonders schön war, dass sich die Kinder voll auf das Spiel konzentriert haben und dabei in einen richtigen „Flow“ kamen. Auch wenn es mit dem Turmbau bei einer Aufgabe einmal nicht so gut geklappt hat, gab es kaum Frust. Stattdessen haben sich die Kinder sofort in die nächste Aufgabe gestürzt. Auch andere Kinder im Umfeld waren fasziniert und haben zugeschaut. Außerdem mögen die Kinder den Baucharakter des Spiels und den Umgang mit Klötzen aus Holzspritzgranulat.

Im Laufe der Testphase haben wir dennoch einige Elemente modifiziert. Unter anderem gab es im Spiel anfangs zwei Schwierigkeitsstufen, die wir schließlich auf vier ausgeweitet haben. So wächst das Spiel zum einen mit den Kindern mit, zum anderen können auf diese Weise Kinder unterschiedlichen Alters besser zusammenspielen. Auch die Auswahl der Rätsel, die Grzegorz Rejchtman, Autor des Spiels entwickelt hat, haben wir immer wieder getestet und angepasst. Zudem gab es die Giraffen-Messlatte in der Form nicht gleich von Beginn an und auch bei ihr haben wir die Wertung sukzessive auf die Rätsel abgestimmt.