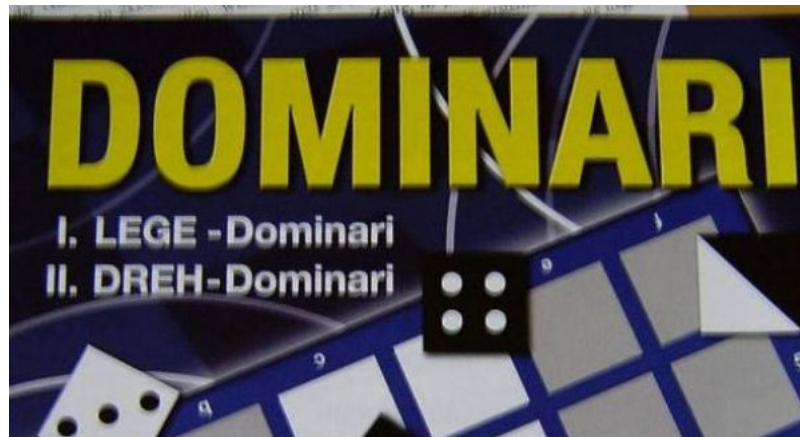

DOMINARI - Gehirnjogging mit lebendigem Partner

16.07.2007, 14:25 | Wissenschaft, Forschung, Bildung

Pressemitteilung von: *Albert Einstein Gymnasium Neubrandenburg*



Kurz vor den Halbjahreszeugnissen im Albert Einstein Gymnasium Neubrandenburg, ein großer Teil der Klasse wollte ins Skilager, nötigten wir unserem Mathelehrer einige Unterrichtsstunden in anderer Form ab. Im Stoff ohne die Mitschüler weitergehen verbot sich von selbst und uns mit Wiederholungsaufgaben hinterm Ofen vorzulocken hätte ihm auch keine Pluspunkte gebracht. So stellte er beim Schulleiter den Antrag die Nichtskifahrer mit Logikspielen beglücken zu dürfen. Seine Info „Stattgegeben“ verband er mit der Hausaufgabe für jeden einen normalen Würfel mit in die Schule zu bringen. Wir diskutierten am Freitag in der letzten Stunde dann noch über Lösungsstrategien für Sudokurätsel bevor er den Skipiloten Hals- und Beinbruch wünschte. Seinen Vortrag begann er dann mit einem Rückblick in die 60er Jahre des vorigen Jahrhunderts. Wenn dort (so etwas gibt es ja heute nicht mehr) der Unterricht zu langweilig war hat er mit seinem Banknachbarn „Schiffe versenken“ gespielt.

Was er damit sagen wollte begriffen wir erst als er sein 6 x 6 – Feld an die Tafel gemalt hatte und wir würfelnd gegen ihn langsam das Feld mit Zahlen füllten. Eine abgeschwächte Sudokuregel (weil kein 9x9 Quadrat) und Zusatzpunkte, die durch gute Strategien erobert werden konnten bestimmten die Spiele. Schnell kam der Name Antisudokuspiel auf, weil das Verhindern der kompletten Reihen, Spalten und Quadrate und die Besetzung der „Toten Felder“ spielentscheidend wurde. Die erste Stunde war also die Einweisungsstunde (mit Übung auf einem 4x4 Quadrat), die zweite Stunde brachte das Training auf einem 6x 6 Feld. Und in der dritten Stunde standen schon die Klassenmeisterschaften an. Im K.O.-System bezwang Tim im Finale Charlotte. Da wir gerade beim ZISCH – Wettbewerb (nordkurier) mitmachten war uns das einen ersten Artikel in der Schülerzeitung wert.

Nun ist ein halbes Jahr vergangen und die Endjahreszeugnisse haben wir bereits zu Hause vorgelegt. Da lohnt es sich noch einmal den Bogen zur Klassenmeisterschaft zu spannen. In der gerade beendeten Projektwoche haben die, die nicht Theaterspielen wollten auf eigenen Wunsch wieder Brett und Karten gespielt. Mittlerweile ist aus unserer Testvariante das LEGE – DOMINARI vom Spielpforte Verlag geworden, das wir nun ohne Würfel erneut gespielt haben. Etwas länger brauchten wir dann schon um die Regeln für DREH - DOMINARI (zweites Spiel in der Ausgabe) voll zu verstehen. Neben dem Erlernen des Skatspiels (Originalton Mathelehrer Pforte: „Das gehört zur Allgemeinbildung“) durften wir auch 6 neue Spiele aus dem Hause Spielpforte testen. Von den Würfelspielen hat uns am besten das Turbo - Dominari gefallen. Und bei den verbleibenden zwei Steinlegespielen haben wir uns einfach eingemischt und angeregt, dass Wander- und 4² - Dominari keine neue Einzelausgabe bilden sollen, sondern in das erste, oben beschriebene Spiel einziehen sollten. Wir erhielten das Versprechen, dass die Regeln für diese zwei Spiele bei www.spielpporte.de bald zu finden sein werden und in der Zweitaufgabe dann schon im Spielregelbuch stehen würden. Unsere zweite Anregung, ein DOMINARI – Spiel an Herrn Dr. Kawashima zu schicken wurde ohne Begründung dankend abgelehnt. Wir hatten jedenfalls, auch wenn wir das Schuljahr spielend ausklingen lassen wollten, ausreichend Gehirn – Jogging mit einem

locker plaudernden Klassenkamerad als Gegenüber. Und in den Ferien gewinnen wir gegen unsere Geschwistern und Eltern.

Eure Einsteiner Phillip und Felix (9.Klasse)

Portrait

Martin Pforte (Lehrer am AEG NB)
und Spieleautor
039608/26273
Am Feldrain 9
17039 NEVERIN

News-ID: 146652 • Views: 2459 (Stand: 19.05.2026)

Link zur Pressemitteilung:

<https://www.openpr.de/news/146652/DOMINARI-Gehirnjogging-mit-lebendigem-Partner.html>