

Kinder lernen beim Pokern spielend rechnen

Ein neues Lernspiel bis ins kleinste Detail auszutüfteln, ist für Max Giezendanner die grösste Freude. Mit seinem dritten Spiel «Milliarden-Poker» lernen die Kinder den Umgang mit Sorten.

URSULA WULFSEN-DÜTSCHLER

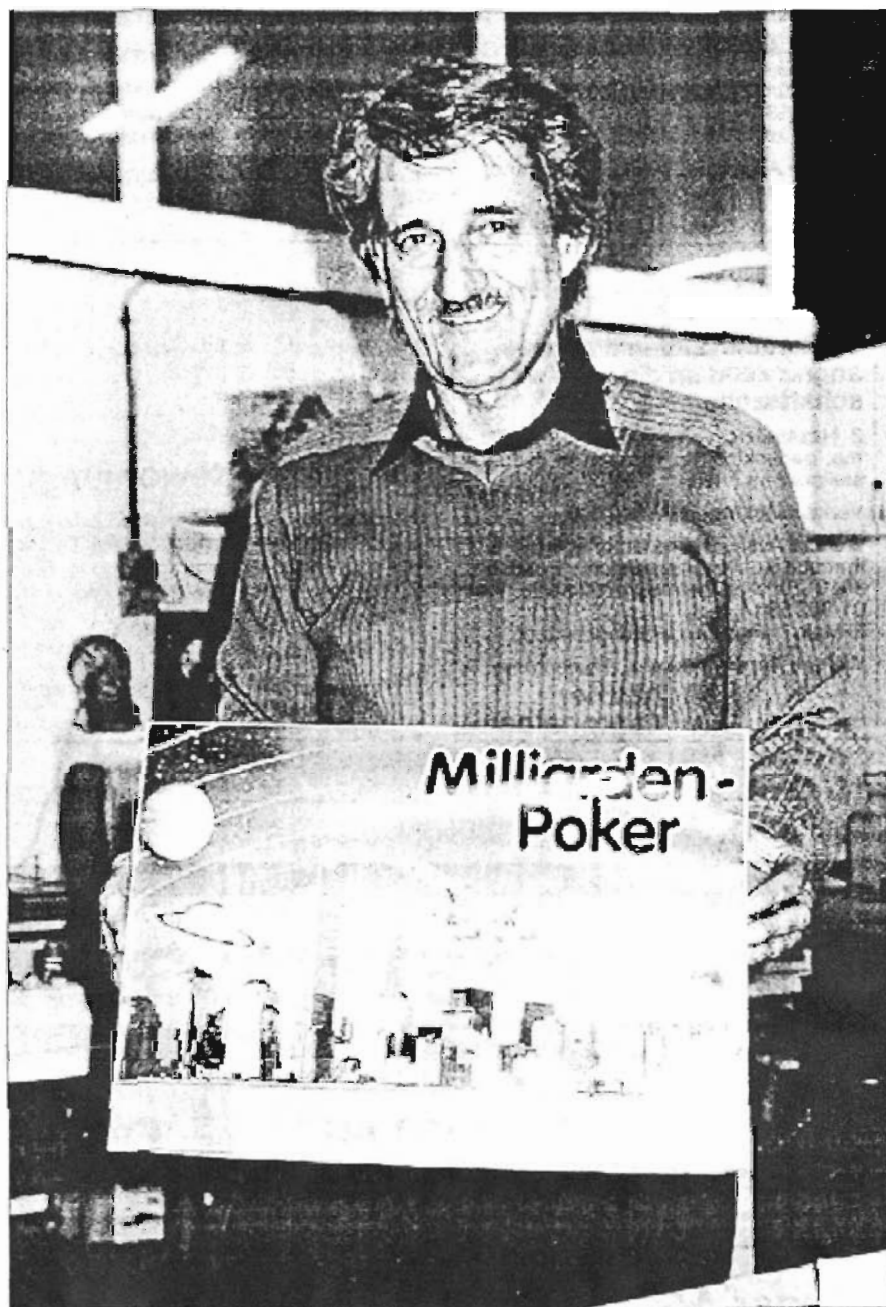
Der Grafiker Max Giezendanner aus Watt befindet sich zurzeit in einer spannenden Phase. Nach fünfjähriger Vorbereitung liegt der Prototyp seiner neuesten Erfindung bereit. Über ein Wochenende ergänzte er einige Details, die zum besseren Verständnis beitragen sollen. Andere Punkte vereinfachte er. Vor kurzem hat er sein Produkt beim Patentamt angemeldet. «Die grösste Arbeit wird jetzt sein, die Beschreibung so verständlich und einfach wie möglich zu formulieren», meint er.

Im Sommer möchte er seine dritte Erfindung in einer Auflage von 10000 Stück lancieren. Seine gegenwärtige Leidenschaft gilt nicht etwa einem technischen Wunder oder einer elektronischen Maschine, sondern einem Lernspiel, welches er ausgetüftelt und in nächstlanger Arbeit entwickelt hat.

Wie beim Pokern

«Mit dem Spiel «Milliarden-Poker» lernen die Kinder die fünf wichtigsten Masseinheiten und den Umgang mit grossen Zahlen kennen», umschreibt der Watter das Ziel des Spiels. Wie beim Pokern erhalten die Spieler fünf Karten mit Zahlen, Flächen-, Hohl-, Körper-, Gewichts- und Längenmassen und Bildern. Derjenige, der mit seinen Karten die besten Kombinationen herstellen kann, gewinnt. Wer zum Beispiel eine Karte mit Kilometern hat, kann sie mit der Zahl 1000 und der Karte, auf der Meter angegeben sind, kombinieren. Der ehemalige Leichtathlet und Bobfahrer hat auch zusätzliche Spielmöglichkeiten und neue Kombinationen eingebaut, um die Spannung und den Spass für Fortgeschrittene und Erwachsene zu erhöhen.

Max Giezendanner hat Erfahrung im Erfinden, Gestalten, Produzieren und Vermarkten von Lernspielen. Bereits 1984 entwickelte er sein erstes Spiel «Wurzel Joker», welches den Dritt- und Viertklässlern das Einmaleins und die Zahlenreihen beibringen



Mit seinem Lernspiel möchte Max Giezendanner den Kindern die Masseinheiten beibringen und ihnen den Umgang mit grossen Zahlen erleichtern. (2/9)

soll. Lehrpersonen und Eltern sind noch heute begeistert von der einfachen Methode. Dabei wollte er ursprünglich mit dem Legespiel nur seiner Tochter beim Rechnen helfen.

Auszeichnung erhalten

Als andere Eltern seine Methode auch anwenden wollten, kam ihm die Idee, das Spiel in einer grösseren Auflage herzustellen. Inzwischen hat er im Eigenvertrieb gegen 25000 Spiele verkauft. 1986 erhielt er für sein didaktisches Lehrmittel eine internatio-

nal anerkannte Auszeichnung. Später kreierte er das Rechenspiel «Zahlen Ritter» für Erstklässler.

Trotz des Erfolges hat er bis jetzt ebenso viel verdient, wie er zuvor investiert hat. «Meine Motivation ist nicht das Geld. Vielmehr sollen die Kinder profitieren und dank dem Spiel Freude am Rechnen erhalten», sagt er. Für ihn sei es ein Aufsteller, wenn er nach einem langen Arbeitstag eine neue Spielregel, einen Zusatz oder eine andere Gestaltung austüfteln könne. «Spiele erfinden bereitet mir Spass», sagt der Watter.