

Spiele für den Methodentest auf der Regionalkonferenz in Magdeburg am 17.8.2017

Alle in einer Reihe

Die Gruppe bildet eine Reihe nach einem von der Spielleitung angesagten Kriterium. Beispiel: Alle in einer Reihe nach dem Anfangsbuchstaben der Vornamen – dann beginnt die Reihe mit Anna und endet z. B. mit Wolfgang. Danach nach einem neuen Kriterium umbilden: Geburtstag im Januar bis Geburtstag im Dezember usw. Weitere Zuordnungsmerkmale z. B. Schuhgröße, Alter, Gewicht, Anzahl der Kinder, Urlaubsziel-Entfernung ...

Das Spiel ist gut geeignet für große Gruppen (mehr als 30).

JA oder NEIN

Die Spielleitung teilt mit Kreppband oder Kreidestrich den Raum in zwei Hälften, die große Kindergruppe steht beliebig verteilt in beiden Hälften. Dann nennt die Spielleitung eine Eigenschaft und zeigt auf die Raumhälfte, in die alle Kinder mit diesem Merkmal rennen sollen. Die Kinder, auf die die angesagte Eigenschaft nicht zutrifft, rennen in die nicht angezeigte Raumhälfte. Alle schauen sich dann um und stellen fest, wie viele und wer in der einen und wer in der anderen Hälfte steht. Dann wird die nächste Eigenschaft genannt und eine Raumhälfte angezeigt. Bei einem für das Kennenlernen oder für das kommende Thema der Gruppenstunde wichtigen Merkmal können auch Fragen an einige Kinder, die in diese Hälfte gerannt sind, gestellt werden.

Beispiele für Merkmale:

- Alle, die schon mal auf Mallorca waren
- Alle, die ein Haustier besitzen
- Alle, die DSDS / eine bestimmte TV-Show gucken
- Alle, die ein Handy besitzen, mit dem man fotografieren kann
- Alle, deren Eltern aus der Türkei gekommen sind
- Alle, die das Seepferdchen gemacht haben
- Alle, deren Namen mit A beginnt
- Alle, die schon mal Schach gespielt haben
- Alle, die erklären können, was dieses Zeichen „§“ bedeutet (Zeichen anschreiben)

Plätze tauschen

Alle sitzen auf Stühlen im Kreis. Der Spielleiter nennt ein Merkmal, das mehrere in der Gruppe besitzen. Diese müssen alle ihre Plätze tauschen, d. h. jeder muss seinen Platz gewechselt haben. Dann nennt der linke Nachbar vom Spielleiter, dann sein linker Nachbar usw.

Variante: Ein Stuhl zu wenig und derjenige, der keinen Platz erwisch hat, darf das nächste Merkmal aufrufen.

Beispiele für Merkmale: Alle, die keine Brille tragen. Alle, die sich heute morgen nicht rasiert haben. Alle, die im ersten Quartal des Jahres Geburtstag haben. Alle, die typische Morgenmuffel sind. Alle Nichtraucher ... Es sollten auch nicht sichtbare Merkmale genannt werden!

Zusammen sind wir 100

Kleingruppen sollen durch Addieren von persönlicher Zahlen (z.B. Alter, Schuhgröße, 1. Zahl der PLZ) der Gruppenmitglieder auf 100 kommen. Dann stellt jede Gruppe ihre Zahlen vor.

Textauszüge aus:

Ulrich Baer, 666 Spiele, Verlag Klett-Kallmeyer, 25. erweiterte Auflage 2013