

Denkspiele unterwegs

Info für Lehrpersonen



Arbeitsauftrag	Die LP stellt verschiedene Spiele vor und verteilt Spielanleitungen. Ein Spiel oder mehrere Spiele könne zum Lektionsbeginn gespielt werden.
Ziel	<ul style="list-style-type: none">• Die SuS wissen, dass man ohne Material Denk- und Formulierrspiele austragen kann.
Material	<ul style="list-style-type: none">• Spielanleitungen
Sozialform	Plenum
Zeit	30'

Zusätzliche Informationen:

- weitere Ideen:
 - Ich packe meinen Koffer.
 - Ich sehe was, was du nicht siehst.
 - Ich denke an ein Tier.



Kurzweil auf der langen Reise

Langstreckenflüge sowie lange Zug- oder Autofahrten sind für Kinder sehr strapazierend. Mit einigen unterhaltsamen Spielen lässt sich jedoch Langeweile oder gar schlechte Stimmung vermeiden.

Dicke Luft auf dem Hintersitz im Auto von Familie Hugentobler: «Aua! Der kneift mich immer!», beschwert sich die siebenjährige Anja über ihren älteren Bruder. «Marco, jetzt reicht es dann allmählich!», weist ihn der Vater vom Fahrersitz her zu-recht. «Mir ist langweilig», murrte der Drittklässler. «Dauert es noch lange, bis wir endlich dort sind?» Zur Ferienzeit spielen sich in vielen Autos und Zugabteilen solche und ähnliche Szenen ab. Auf stundenlangen Autofahrten können Kinder schnell einmal quengelig werden oder sogar der Streitlust verfallen. Bilderbücher, Malblöcke und Märchenkassetten gelten zwar als Zeitvertreib-Klassiker auf Ferienreisen, doch sie vermögen die kleinen Mitreisenden oft nicht sehr lange abzulenken. Um Kinder unterwegs auf Dauer sinnvoll zu beschäftigen, sind insbesondere Spiele geeignet, die intensives aktives Mitdenken und Mitwirken erfordern. Die folgenden Spielideen können mit geringem Aufwand fast überall gespielt werden – Material wird keines benötigt, und auch Zeitlimiten existieren nicht.

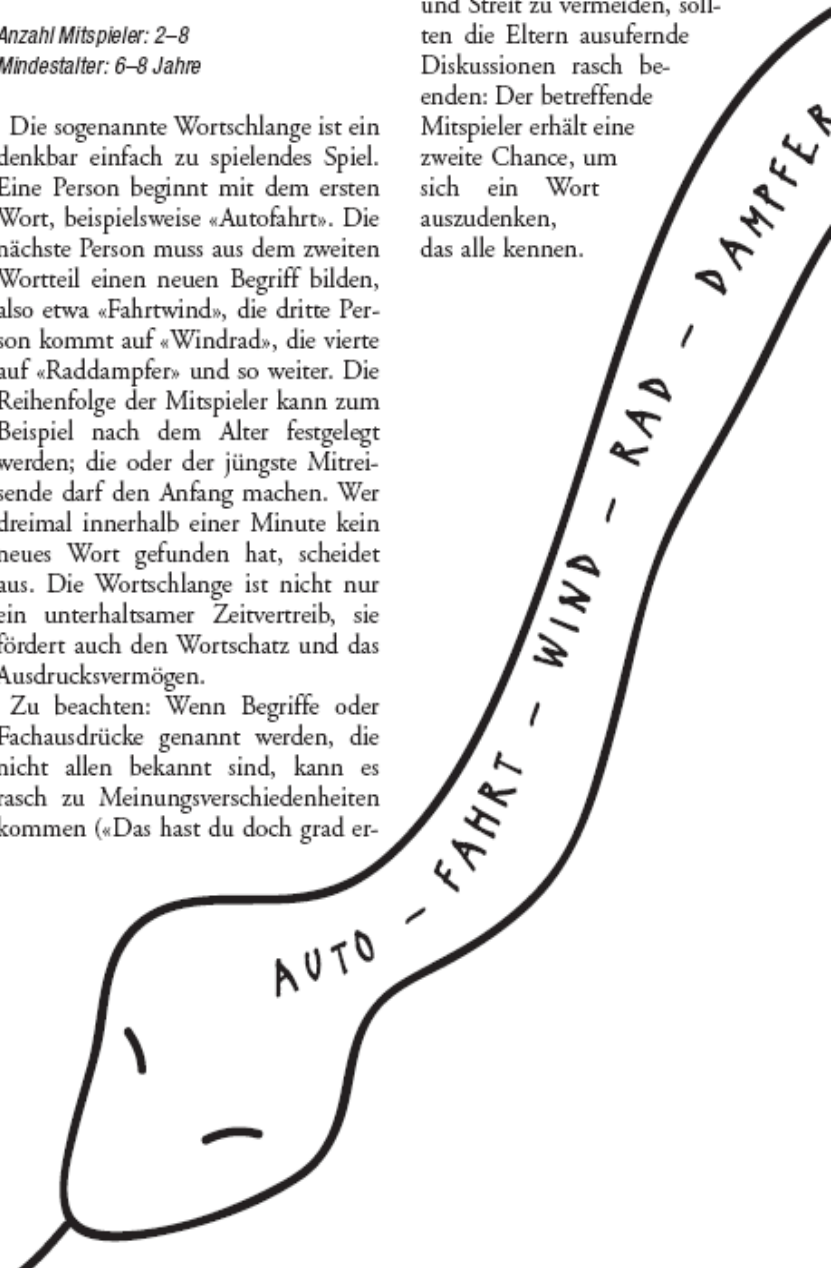
Wortschlange

Anzahl Mitspieler: 2–8
Mindestalter: 6–8 Jahre

Die sogenannte Wortschlange ist ein denkbar einfach zu spielendes Spiel. Eine Person beginnt mit dem ersten Wort, beispielsweise «Autofahrt». Die nächste Person muss aus dem zweiten Wortteil einen neuen Begriff bilden, also etwa «Fahrtwind», die dritte Person kommt auf «Windrad», die vierte auf «Raddampfer» und so weiter. Die Reihenfolge der Mitspieler kann zum Beispiel nach dem Alter festgelegt werden; die oder der jüngste Mitreisende darf den Anfang machen. Wer dreimal innerhalb einer Minute kein neues Wort gefunden hat, scheidet aus. Die Wortschlange ist nicht nur ein unterhaltsamer Zeitvertreib, sie fördert auch den Wortschatz und das Ausdrucksvermögen.

Zu beachten: Wenn Begriffe oder Fachausdrücke genannt werden, die nicht allen bekannt sind, kann es rasch zu Meinungsverschiedenheiten kommen («Das hast du doch grad er-

funden!«). Um Rechthabereien und Streit zu vermeiden, sollten die Eltern ausufernde Diskussionen rasch beenden: Der betreffende Mitspieler erhält eine zweite Chance, um sich ein Wort auszudenken, das alle kennen.



Denkspiele unterwegs

Arbeitsunterlagen



Wer ist gemeint?

Anzahl Mitspieler: 2–8
Mindestalter: ca. 6 Jahre

Eine Mitspielerin oder ein Mitspieler denkt sich eine Person aus, die allen Teilnehmenden bekannt sein muss – dies kann etwa eine Verwandte, ein Nachbar oder auch eine Märchenfigur oder ein Prominenter sein. Durch geschicktes Fragen müssen die übrigen Mitspielenden herausfinden, wer gemeint ist. Um bei grösseren Kindern etwas mehr Spannung ins Spiel zu bringen, werden die Fragen auf drei pro Spielteilnehmer limitiert. Wenn die gesuchte Person gefunden ist, denkt sich der nächste Mitspieler jemand aus. Pro erratene Person gibt es einen Punkt; Siegerin oder Sieger ist, wer am meisten Personen erkannt hat.

Varianten: Dieses Spiel kann auch mit gesuchten Gegenständen, Autos, Städten oder Ländern gespielt werden. Eine weitere Möglichkeit: Ein Mitspielender stellt sich vor, ein bestimmtes Tier zu sein, die übrigen müssen durch geschicktes Fragen erraten, um welches Tier es sich handelt. Die Antworten des «Pseudo-Tiers» sollten möglichst vieldeutig sein, damit das Geheimnis nicht allzu schnell gelüftet werden kann.

«Was will Willi?»-Spiel

Mitspieler: 2–6
Mindestalter: ca. 9 Jahre

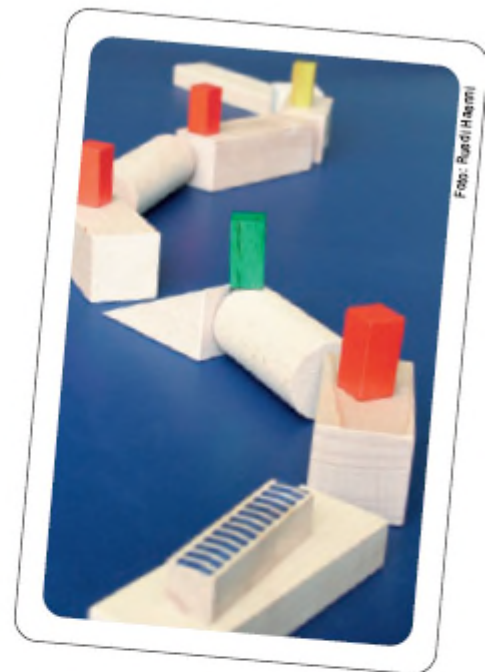
Eine Mitspielerin oder ein Mitspieler ist der «Willi». Er will nur bestimmte Dinge, die einen gemeinsamen Nenner haben. Dieser Nenner wird vorher stumm, aber verbindlich von «Willi» festgelegt – dies kann beispielsweise alles Runde, alles Süsse oder alles Wohlriechende sein.

Die Mitspielenden müssen durch geschicktes Fragen herausfinden, was das ist. «Willi» antwortet ausschließlich mit «Ja» oder mit «Nein». Die Fragen lauten immer: «Will Willi ... Wasser?» Nach einigen Fragen lässt sich erkennen, dass (in unserem Beispiel) stets bei Flüssigem ein «Ja» kommt. Nach der Auflösung kommt die Siegerin oder Sieger mit einem anderen gemeinsamen Nenner an die Reihe.



Baukasten-Geschichte

Anzahl Mitspieler: 2–6
Mindestalter: ca. 8 Jahre



In diesem Spiel wird sozusagen im Teamwork eine Geschichte erfunden; jeder Mitspielerin und jedem Mitspieler kommt dabei eine andere Aufgabe zu. Die erste Person beschreibt einen Raum, in dem die Geschichte ihren Anfang nimmt. Dies kann beispielsweise eine Pizzeria, ein Künstleratelier oder eine Hütte in einem finsternen Wald sein. Der zweite Mitspielende beschreibt, wie der Raum eingerichtet ist, der dritte denkt sich Personen hinein und beschreibt ihr Aussehen oder ihre Wesenszüge. Dann verlassen die Fantasiefiguren den Raum, weil sie beispielsweise als Bande einen Raubzug oder irgendetwas anderes vorhaben. Nun kommt der erste Spieler zum Zug, der die neue Umgebung festlegt, der zweite beschreibt sie detailliert. Wenn immer wieder Unerwartetes passiert oder besonders eigenwillige Charaktere mitspielen, wird der Fortgang der Geschichte besonders unterhaltsam und spannend.

Denkspiele unterwegs

Arbeitsunterlagen



Wer wohnt am Ferienort?

Anzahl Mitspieler: 2–6
Mindestalter: 5–6 Jahre



Bei diesem Spiel steuert jede Mitspielerin und jeder Mitspieler jeweils einen Satz zu einer Fantasiegeschichte bei, die am Ferienort der Reisenden spielt. Der erste Satz kann etwa heissen: «Am Ferienort wohnt ein alter Fischer.» Die nächste Person ergänzt: «Jeden Tag fährt er in der Morgendämmerung auf das Meer hinaus.» Nächster Satz: «Eines Tages hat er einen Zauberfisch im Netz», usw. Ist die Familie unterwegs in die Berge, kann die Geschichte beispielsweise von einem Senn ausgehen, der jeden Tag seine Kühe melkt, bis eines Tages etwas Unerwartetes passiert. Variante: Die Hauptperson kann auch ein Kind sein, das eines Tages auf dem Schulweg etwas Seltsames erlebt.

Spielregeln braucht es nur wenige: 1. Die Sätze müssen immer zu den vorherigen Bezug nehmen. 2. Sätze dürfen von den anderen nie als gut oder als schlecht bewertet werden, denn durch Qualitätsurteile wird die Fantasie der Mitspielenden gehemmt. 3. Der nächste Satz muss jeweils innerhalb einer Minute formuliert werden.

Ja-Nein-Spiel

Anzahl Mitspieler: 2–7
Mindestalter: ca. 8 Jahre

Reihum werden Fragen gestellt, die auf keinen Fall mit «Ja» oder «Nein» beantwortet werden dürfen. Ein Beispiel: Auf die (naheliegende) Frage: «Bist du unterwegs in die Ferien?», sind alle versucht, mit «Ja» zu antworten, doch mit dieser Antwort wäre das Spiel verloren – es geht darum, bejahende und verneinende Wortalternativen zu finden, wie etwa «Selbstverständlich» oder «Klar!» Die Antworten müssen nicht zwingend aus einem einzelnen Wort bestehen. Auf die Frage: «Bist du gut in der Schule?», kann etwa mit «in manchen Fächern schon» geantwortet werden. Der Reiz des Spiels liegt darin, die Fragen so provozierend zu stellen, dass der Verlockung

zu einem klaren «Ja» oder «Nein» nur schwer widerstanden werden kann. Wer würde nicht auf die Frage «Wäschst du dich jeden Tag?» umgehend mit einem klaren «Ja» antworten? Für unterhaltsame Situationen ist bei diesem Spiel gesorgt.

Um es für kleinere Kinder nicht zu anspruchsvoll zu gestalten, sind drei versehentliche «Ja» oder «Nein» gestattet. Bei grösseren Mitreisenden kann man mit der Regel, dass keine verneinende oder bejahende Formulierung ein zweites Mal verwendet werden darf, für zusätzliche Spannung sorgen.

Adrian Zeller

