

Knobeln und Kombinieren

Erkenne die Zeichen!

Mit ein paar kniffligen Aufgaben verbunden kannst du ein besonderes Versteckspiel spielen. Dabei musst du besondere Zeichen der anderen Spieler erkennen. Du wirst dabei zum richtigen Ermittler. Am besten funktioniert das Spiel mit deinen Freunden.

Was braucht man dazu?

- einen dichten Schal (oder Tuch) zum Augen verbinden
- mindestens vier Spieler (höchstens 6, sonst Gruppe teilen)
- einen Erwachsenen als Hilfestellung

Was macht man jetzt?

1. Beratet, welche Spieler sich zuerst verstecken und wer der Ermittler sein wird.
2. Alle Spieler stellen sich in einer Reihe auf. Der Ermittler schaut sich alle Spieler genau an.
3. Er sucht sich ein besonderes Merkmal bei den Spielern aus (zum Bsp. einen Reißverschluss oder Kragen am Pullover, einen Gürtel, kurze Ärmel, einen Zopf oder kurze Stoppelhaare).
4. Anschließend wird dem Ermittler ein Schal oder Tuch um die Augen gebunden. Jetzt kann er nur noch mit den Händen tasten, welcher Spieler vor ihm steht.
5. Damit es ein wenig schwieriger wird, verteilen sich die Spieler gleichmäßig im Raum (oder im Garten auf der Wiese). Sie suchen sich einen Platz und bleiben dort stehen.

Achtung! Die Spieler dürfen nur so weit weg gehen, dass der Ermittler sie noch hören kann. Nun müssen sie durch Pfeifen oder Piepsen auf sich aufmerksam machen.

6. Der Ermittler wird auf die Suche geschickt. Das Pfeifen oder Piepsen führt ihn auf eine mögliche Spur. Er sucht die Spieler ohne seine Augen zu benutzen. (Der Erwachsene passt auf, dass der Ermittler nicht stürzt.)



7. Sobald der Ermittler einen Spieler gefunden hat und durch das Tasten seinen Namen herausfindet, wird er von seinem Schal erlöst.

Achtung! Während er tastet, muss der gefundene Spieler ganz still sein. Er darf nicht lachen und sich durch seine Stimme nicht verraten.

8. Ist der Ermittler schon beim ersten Spieler erfolgreich, geht das Spiel wieder von vorne los.

Ein anderer wird Ermittler. (Auf diese Weise wechseln Spieler und Ermittler schnell ihre Rolle.)

Wenn nicht, muss der Ermittler so lange suchen, bis er einen Spieler mit Namen erkannt hat.



Das Spiel fördert:

- ⇒ Sinne (differenzierte Wahrnehmung, Tastsinn, Hörsinn)
- ⇒ Konzentrationsfähigkeit (Aufmerksamkeitsvermögen, Beobachtungsfähigkeit)
- ⇒ Gedächtnisleistung (Erinnern)
- ⇒ Motorik (Grobmotorik, Feinmotorik)
- ⇒ Körpergefühl (Gleichgewicht)
- ⇒ Kommunikationsfähigkeit
- ⇒ Emotion (Empathie, Konfliktmanagement)
- ⇒ Soziale Kompetenz (gemeinsames Erleben, Handeln, Entdecken, Austauschen)

Weitere Hinweise:

- Mehr zum Lernen und Ausprobieren mit „Zoés Zauberschrank“ gibt es auf www.kikaninchen.de.
- Auf den Elternseiten <http://www.kikaninchen.de/eltern/spielideen/index.html> finden Sie weitere Spiel-, Bastel- und Lernangebote für Vorschulkinder.

Veröffentlichung der Fotos mit freundlicher Genehmigung der AWO Kindertagesstätte *Brühler Gartenzwerge* in Erfurt.