

3

«Ich sehe etwas, was du nicht siehst»

Ziel

Die S festigen auf spielerische Weise ihren mündlichen Wortschatz und trainieren ihre Ausdrucks- und Zuhörkompetenz.

KiGa–6. Kl.

5–20 Min.



Material:
evtl. Bilderbuch.

Hinweis:

Das Spiel kann im Klassenverband, in der Kleingruppe oder in Zweierteams gespielt werden.

Ablauf:

- Ein Kind sucht sich in Gedanken ein für alle sichtbares Objekt im Klassenzimmer aus (z. B. die Wandtafel, eine Türklinke, eine Lampe ...). Es sagt: «Ich sehe etwas, was du nicht siehst.»
- Die anderen S stellen daraufhin Fragen, um herauszufinden, welches Objekt gemeint ist. Erlaubt sind nur Fragen, die mit «Ja» oder «Nein» beantwortet werden können (z. B. «Ist es ein Möbel?», «Ist es rot?»). Mit geschickten Fragen kann man die möglichen Objekte schrittweise eingrenzen. Zum Beispiel: «Befindet es sich auf der rechten Seite des Klassenzimmers? Ist es groß? Ist es grün?». Wenn die Antwort positiv ist, darf das gleiche Kind weiterfragen; bei «Nein» kommt ein anderes an die Reihe.
- Sobald ein Kind das gesuchte Objekt erraten hat («Ist es die Wandtafel?» «Ja!»), darf es sich nun seinerseits ein Objekt ausdenken, das die anderen erraten müssen.

Varianten:

- Statt mit realen Objekten kann man das Spiel in Kleingruppen auch mit Bildern spielen, auf denen viele Objekte abgebildet sind (optimal eignen sich die sogenannten «Wimmelbilder»).
- Die S denken sich statt eines Objekts eine berühmte Person, einen Mitschüler, einen Beruf oder andere Begriffe zu einem vorher vereinbarten Thema aus.
- Die LP versteckt einen Gegenstand, der mit dem Unterrichtsthema zu tun hat, in einer Schachtel oder Ähnlichem. Die S raten, worum es sich handeln könnte. Diese Variante eignet sich für den Unterrichtseinstieg (z. B. könnte eine versteckte Sonnenbrille den Einstieg ins Thema «Ferien» bilden).
- Statt Objekten müssen die S mit geschlossenen Augen Geräusche oder Stimmen erraten. Diese Variante eignet sich, um die Hörfähigkeit zu schulen und die Konzentration zu fördern.