



| Kognitive Entwicklung

| | |
|----------------------------------|--|
| Name des Spiels: | Der Zauberumschlag |
| Spielbeschreibung: | In einem DIN A4-Umschlag befinden sich Blätter, auf denen jeweils eine Form/Bild gezeichnet ist. In einem Bereich hinter der Gruppe sind die gleichen Formen/Bilder, die sich auch im Umschlag befinden, offen ausgelegt. Der ÜL zieht ganz langsam ein Blatt heraus. Die Familie versucht die Zeichnung schnell zu erkennen, rennt los und sucht das Bild mit der gleichen Form im Raum/auf einer Bank und stellt sich daneben. |
| Variante/Differenzierung: | Damit sich die Familiengruppen nicht mischen und die Bilder im Raum nicht anfassen (Flächenkontakt), werden neben die Formen kleine Würfel-Punkte auf die im Raum verteilten Bilder geschrieben und die Familien haben die Aufgabe, nur die Lösungszahl dem ÜL zu nennen. Ähnliche Formen oder Bilder erhöhen den Spannungseffekt – hat eine Familie falsch geraten laufen alle Familien bis zur Hallenwand und zurück und rufen dabei laut: „so ein Pech!“ |
| Material: | DIN A4-Umschlag mit Blättern, auf denen jeweils eine Form, ein Tier, ein Alltagsmaterial, ein Kleingerät usw. gemalt ist. Bilder mit gleicher Zeichnung oder gleiche Materialien, die im Raum hinter der Stations- bzw. Familienmatte verteilt werden. |
| Organisationsform: | <input checked="" type="checkbox"/> zentral <input checked="" type="checkbox"/> Stationsbetrieb |
| Hinweise: | Nach diesem Spiel im Stationsbetrieb Hände desinfizieren, falls Gegenstände/Bilder angefasst werden. |