

Ev. Jugend Ritterhude & Osterholz-Scharmbeck
Diakon Volker Austein
Am Kirchenplatz 3
27711 Osterholz-Scharmbeck
Tel. 04791-899855
Mail volker.austein@evlka.de



Rätsel und Quiz zum Zeitvertreib

Rätsel, Rechenrätsel und Scherzfragen

<https://www.praxis-jugendarbeit.de/spielesammlung/spiele-quiz-scherzfragen-raetsel.html#Punkt7>

Achtung: Auf der Seite ist viel Werbung platziert!

Bilderrätsel

<https://www.zoo-rostock.de/kinder-familie/downloads.html#raetsel>

Unter dem Stichwort „Bilderrätsel“ finden sich im Internet viele interessante Labyrinth und Irrgärten.

Kim-Spiele selber machen (nach: <https://de.wikipedia.org/wiki/Kim-Spiel>)

Die Namensgebung beruht auf den Schilderungen in Rudyard Kiplings (1865–1936) Roman Kim und seinem als Kultroman bekannt gewordenen „Dschungelbuch“, in dem ein Junge namens Kim auf seine Spionagetätigkeit hin ausgebildet und trainiert wurde. Kipling beschreibt hier das Leben des Straßenjungen Kim, der ohne Eltern in Indien aufwächst. Mit dreizehn Jahren geht er bei einem Händler (Mr. Lurgan) in die Lehre. Dort begegnet Kim einem jüngeren Hindujungen, der auf Kim eifersüchtig ist. Um die Überheblichkeit des älteren Kim zu dämpfen und das Selbstbewusstsein des Hindujungen zu stärken, greift der Händler zur Spieltherapie. Er nimmt dabei Spiele aus dem Bereich der Wahrnehmung. Der Hindujunge gewinnt dabei jedes Spiel – seine Wahrnehmung und sein Gedächtnis sind schärfer und besser geschult. Zum Schluss fragt Kim fassungslos, wie es gemacht wird. Der Hindujunge antwortet ihm, dass man es solange macht, bis man es gut macht. Der Kernsatz lautet: „Es ist wert, es zu lernen.“

Kim hat Probleme mit der Wahrnehmung, im Denken, im Tasten und im Sehen. Damit kann er das Spiel nicht gewinnen. Er muss lernen, alle Sinne einzusetzen. Kim-Spiele können auch mit dem Begriff sinnliches Lernen beschrieben werden und sind altersunabhängig, können also vom Dreijährigen bis zum Erwachsenen eingesetzt werden.

Die verschiedenen Formen der Kim-Spiele können nach den Arten der Wahrnehmung unterteilt werden:

- Sehen
- Hören
- Riechen
- Schmecken
- Tasten

Beispiele

Seh-Kim: Was hat sich verändert? Ein Teilnehmer wird hinausgeschickt und es wird an den anderen Teilnehmern etwas verändert; beispielsweise wechselt jemand den Sitzplatz, eine Brille wird vertauscht, ein Kleidungsstück wird abgelegt. Dann wird der Teilnehmer gerufen und aufgefordert zu raten, was sich verändert hat.

Nasen-Kim: Hier geht es außer ums Gedächtnis auch noch um die gute Nase. Der Spielleiter hat eine Menge vorbereiteter Düfte bei sich: Halbierete Früchte wie Apfel, Orangen oder Bananen, Fläschchen mit Essig, Parfüm und einer Medizin, Stücke von Schokolade, Wurst und Käse und vieles mehr. Dem ersten Spieler werden nun die Augen verbunden. Dann hält man ihm einen der Gerüche unter die Nase und er muss raten, was es ist. Dann ist der nächste Riecher an der Reihe.

Mund-Kim: Hier dreht sich alles um den Geschmack. Ähnlich wie beim Nasen-Kim muss hier jeder Spieler mit verbundenen Augen herausfinden, wohinein er gerade beißt: einen Apfel, ein Stück Brot oder gar eine rohe Kartoffel?

Gedächtnis-Kim: Ein Spielleiter präsentiert ein Tablett mit einer Anzahl von kleinen Gegenständen (im Roman: Juwelen), damit die Mitspieler sie sich einprägen können. Nach Ablauf einiger Sekunden wird das Tablett verdeckt, und die Spieler sollen die Gegenstände möglichst vollständig aufzählen.

Tast-Kim: Gegenstände hinter oder unter einem Tuch müssen ertastet und erraten werden.

Hör-Kim: Gegenstände müssen anhand der durch sie verursachten Geräusche erkannt werden. (etwa verschiedene Materialien in verschlossenen Dosen – „Geräusch-Memory“)