

Das kann ich besonders gut

The printable version is no longer supported and may have rendering errors. Please update your browser bookmarks and please use the default browser print function instead.

Das kann ich besonders gut

Art der Methode	Spiel
Stufe	GuSp
Schwerpunkt	Kritisches Auseinandersetzen mit sich selbst und der Umwelt
Schlagwörter	
Gruppengröße	Kleingruppe, mehrere Kleingruppen, Großgruppe
Vorbereitungsaufwand	
Dauer	
Ort	drinnen
Autor*in	
Status	Entwurf
Letzte Änderung	am 3. 10. 2022 von GeraldS.
Export	PDF



Inhaltsverzeichnis

Kurzbeschreibung

Inhalte

Material

Detailbeschreibung

Ziel

Beschreibung

Auswertung

Kurzbeschreibung

Fähigkeiten reflektieren

Inhalte

Gemeinsam Fähigkeiten entdecken und damit Punkte sammeln.

Material

Ein DIN-A4 Blatt pro Gruppe, Schreibgeräte, Kärtchen mit Kategorien, "Urne" zum ziehen, Plakat zur Auswertung

Detailbeschreibung

Ich bin gut in ist ein Spiel zum Schwerpunkt Kritisches Auseinandersetzen mit sich selbst und der Umwelt.

Ziel

Die GuSp haben zu verschiedenen Bereichen ihre eigenen und die Fähigkeiten ihrer Kamerad/inn/en reflektiert.

Beschreibung

Die erste Idee zu diesem Spiel war an "Stadt-Land-Fluss" angelehnt, hat sich im Lauf der Verfeinerung aber deutlich davon weg entwickelt. Die GuSp benötigen pro Spielgruppe (das kann eine Patrouille sein oder, wenn man das Spiel in einer Heimstunde spielt, ein Paar oder einer Dreiergruppe aus der Patrouille) ein Blatt, auf dem sie ihre Fähigkeiten notieren können. Auf dem Blatt hat jedes Gruppenmitglied eine Spalte. Dazu gibt es eine Spalte für die Punkte. Die Blätter können mit Spalten vorbereitet sein, oder die GuSp zeichnen sich die Spalten selbst auf das Blatt. In jeder Runde werden Fähigkeiten aus einem Bereich abgefragt, der zufällig gezogen wird. Die Anzahl der Bereiche bestimmt somit auch die Zahl der Runden und die Dauer des Spiels. Wir verwenden z.B.: Schule, Sport, Handwerk, Kunst und Musik, Fahrtenkunde, Mitmenschen, Glaube, Weltverbessern. Je nach Ziel kann man da auch variieren. Punkte gibt es wie bei Stadt-Land-Fluss:

- drei Punkte für einen Begriff, der nur einmal vorkommt
- einen Punkt für einen Begriff, den andere auch haben
- null Punkte, wenn das Feld leer geblieben ist

Wenn ein Bereich gezogen wurde liest ihn der Spielleiter laut vor. Von diesem Moment an hat die Gruppe ca. zwei Minuten Zeit um für jedes Gruppenmitglied eine besondere Fähigkeit aus diesem Bereich zu

finden. Dabei darf innerhalb der Gruppe auch miteinander gesprochen werden. Punkte werden an die Gruppen vergeben. Sobald eine Gruppe alle Spalten fertig ausgefüllt hat, ruft sie "ALLZEIT BEREIT!". Der Spielleiter zählt dann noch von zehn bis null. Dann ist die Zeit abgelaufen. Ist nach zwei oder zweieinhalb Minuten noch keine Gruppe fertig beginnt der Spielleiter von selbst mit dem Countdown. Anschließend wird ausgewertet. Der Punktestand kann auch groß aufgeschrieben werden (Wir haben für sowas sogar eine Schultafel in unserem Gruppenraum ;-))

Auswertung

Aus den so gewonnenen Fähigkeiten kann man im Anschluss ein Plakat erstellen, auf dem nach Art einer Tag-Cloud die Fähigkeiten der Patroulle/Stufe abgebildet sind.