

Sehkim

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.

Sehkim

Art der Methode	Spiel
Stufe	GuSp
Schwerpunkt	Bereitschaft zum Abenteuer des Lebens
Schlagwörter	Kim, Sehsinn
Gruppengröße	
Vorbereitungsaufwand	
Dauer	10 Minuten
Ort	drinnen, draußen
Autor*in	Lo Hufnagl und Andreas Furm
Status	Entwurf
Letzte Änderung	am 3. 10. 2022 von GeraldS.
Export	PDF

Inhaltsverzeichnis

Kurzbeschreibung
Material
Detailbeschreibung
Ziel
Beschreibung
Variation

Kurzbeschreibung

Schärfen der Sinne

Material

Fotografien, Papier, Stifte; Nachricht; verschiedene Gegenstände für die Geschichte;

Detailbeschreibung

Sehkim ist ein Kim-Spiel für den Sehsinn.

Ziel

Schärfen der Sinne

Beschreibung

Der Leiter zeigt allen Patrullen die Fotografie eines Mannes, der im Trupp unbekannt ist und gibt das Gebiet an, indem er zu finden ist. Die Patrullen haben eine möglichst genaue Beschreibung innerhalb von 15 Minuten zu bringen.

Variation

- Am Anschlagbrett hängt ein Zettel: Niemanden etwas verraten! Im Heim ist einiges nicht wie sonst. Schreibe die Besonderheiten auf. Wir vergleichen am Ende des Heimabends."
- Während einer Erzählung nimmt der Leiter der Reihe nach verschiedene Gegenstände aus dem Hosensack und steckt sie unauffällig in den anderen Hosensack ein. Taschentuch, Bleistift, Kamm, Zünder, Geld, Schnur, Schlüssel. Am Ende der Erzählung sollen die GuSp alles notieren. Sieger ist, wer sich am Meisten gemerkt hat.

Schärfen der Sinne