

# Windrosen-Kim

---

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.

Windrosen-Kim	
Art der Methode	Spiel
Stufe	GuSp
Schwerpunkt	Bereitschaft zum Abenteuer des Lebens
Schlagwörter	Kim, Windrose
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  
Bemerkungen  
Siehe auch

## Kurzbeschreibung

---

Die GuSp beherrschen die Windrose.

## **Material**

---

8-16 verschiedene Gegenstände.pro GuSp Papier und Stift.

## **Detailbeschreibung**

---

**Windrosen-Kim** ist ein Kim-Spiel zur Windrose.

## **Ziel**

---

Die GuSp beherrschen die Windrose.

## **Beschreibung**

---

Verschiedene Gegenstände (8 bzw. 16) in einem Kreis (entspricht der Windrose) auflegen. Jeder Gegenstand ist eine Himmelsrichtung. Norden Speziell kennzeichnen. Die GuSp dürfen die Gegenstände eine Minute lang ansehen. Dann werden die Gegenstände abgedeckt (oder die GuSp gehen wo anders hin). Der Spielleiter sagt eine Himmelsrichtung, die GuSp schreiben den Gegenstand auf der dort liegt. Am Ende des Spieles gemeinsam auflösen.

## **Variation**

---

Jedes Kind steuert selbst einen Gegenstand bei.

## **Bemerkungen**

---

Eventuell macht es bei jüngeren GuSp Sinn zwischendurch allen noch einmal die Gegenstände zu zeigen. Am Beginn des Spieles klären ob jeder alle Gegenstände benennen kann!

## **Siehe auch**

---

Die GuSp beherrschen die Windrose.