

Schnapp die Kapp'

Ziele

- Abbau von Hemmungen
- Spracherwerb (Zahlen lernen)
- Förderung der Gruppendynamik

TN-Anzahl

Mindestens 16

Dauer

Ca. 20 Minuten

Material

Plakate, Mütze, Schal oder Plastikflasche (Verletzungsrisiko!)

Vorbereitung

Wir beschriften ein Plakat mit Zahlen von 1 bis ... (Anpassung an die Größe der Gruppe) und schreiben neben jede Zahl das Wort in den 2 oder 3 Sprachen auf, die bei der Begegnung vorhanden sind (Farbencode beachten). Wir wählen einen sicheren, großen Raum oder gehen raus.

Ablauf

Zu Beginn übt die ganze Gruppe die Aussprache von Zahlen, eine Person von der Gruppe liest in ihrer Muttersprache und die ganze Gruppe wiederholt (Sie liest 2-3 mal mit



unterschiedlicher Betonung). Der/Die Spielleiter*in teilt die Gruppe in zwei gemischte Teams mit gleicher Anzahl. In jedem Team erhält jede Person eine Zahl vom Plakat (das andere Team sollte nicht mitbekommen, wer welche Zahl erhalten hat). Die Gruppen stehen sich nun an zwei Linien gegenüber in einer Entfernung von etwa 10 m, und in der Mitte liegt ein "Hut"(Mütze, Schal, Plastikflasche).

Der/Die Spielleiter*in ruft laut eine Zahl vom Plakat. Dann versuchen die 2 Personen, die diese Zahl haben, die „Kappe“ zuerst zu ergattern und sie hinter die Linie des eigenen Teams zu bringen. Wenn es ihr gelingt, erhält ihre Gruppe einen Punkt. Wenn jede/r Teilnehmer*in wenigstens einmal am „Hut“ war, ist es Zeit, die Sprache zu wechseln.

Anmerkung:

In den fortgeschrittenen Sprachgruppen können Sprachen von Anfang an gemischt werden, während es für die Anfängergruppen empfehlenswerter ist, diese Option erst am Ende der Übung auszuprobieren.

Worauf zu achten ist :

- Da es in dem Spiel um einen Wettbewerb geht, sollte das federführende Team die Regeln der Übung kontrollieren .
- Achtung Verletzungsgefahr! Es ist und bleibt ein Spiel

Variante :

- Es können die Chancen der gegnerischen Gruppe erhöht werden, indem die Regel eingeführt wird, dass, wenn eine Person mit einem Hut berührt wird, bevor sie die eigene Linie erreicht, der Punkt an die gegnerische Mannschaft geht.
- Es können neue Zahlen vergeben werden
- Die Zahlen können z.B. geflüstert werden oder pantomimisch oder als Bild gezeigt werden...usw.

Nach dem Spiel:

- Das Plakat mit den Zahlen bleibt für die gesamte Begegnung im Seminarraum und kann eine Inspiration für andere Zahlenspiele sein.