

Freizeitgestaltung zu Hause für Oberstufe



Sie kennen Ihr Kind und seine Bedürfnisse am besten. Auf dieser Grundlage möchten wir Ihnen regelmässig verschiedene Tipps und Ideen zur Freizeitgestaltung zu Hause zur Verfügung stellen. Wir freuen uns über Anregungen oder Wünsche von Ihnen, zu welchen Themen wir weitere Überlegungen anstellen sollen. Bei Fragen dürfen Sie sich an Noëmi Hauri wenden (noemi.hauri@landenhof.ch).

Geschmackstest:

Für den Geschmackstest werden ganz verschiedene Speiseproben serviert, die von den Kindern und Jugendlichen erkannt werden müssen. Dafür werden ihnen die Augen verbunden und auf einem Löffel die verschiedenen Nahrungsmittel serviert/gefüttert. Darunter sollten köstliche Dinge wie Nutella, Marmelade, Wackelpudding, Apfelmus und ähnliches sein, aber auch fiese Geschmäcker wie Senf, starke Gewürze oder Essig. Gewinner ist, wer am Ende die meisten Geschmäcker richtig erraten hat.



Pantomime:

Für dieses Spiel braucht es mindestens zwei Personen, je mehr desto besser. Eine Person stellt ein Wort (es können Tiere, Tätigkeiten, Berufe, bekannte Personen, Gegenstände, etc. sein) pantomimisch dar, d.h. es wird ein kleines Theater gespielt ohne zu Sprechen oder Geräusche zu machen. Die anderen Personen müssen nun erraten, was gespielt wird.

Wer ist es?

Alle erhalten einen Zettel. Auf diesen schreibt jeder/jede einen Namen einer berühmten Person (alternativ können auch Tiere, Zeichentrickfiguren oder Gegenstände aufgeschrieben werden). Der Zettel wird anschließend an der Stirn eines jeden Mitspielers so befestigt, dass die jeweilige Person selbst den Namen darauf nicht erkennen kann. Ziel ist es, durch geschickte Fragestellung herauszufinden, welche Person auf der eigenen Stirn steht. Erlaubt sind hierbei nur Entscheidungsfragen, also Fragen, welche nur mit Ja oder Nein beantwortet werden können. Ist die Antwort „Ja“, darf der Fragesteller/die Fragestellerin erneut raten. Dies erfolgt solange, bis die Antwort auf eine seiner Fragen „Nein“ lautet. Daraufhin darf der nächste Spieler/die nächste Spielerin mit der Fragestellung beginnen.

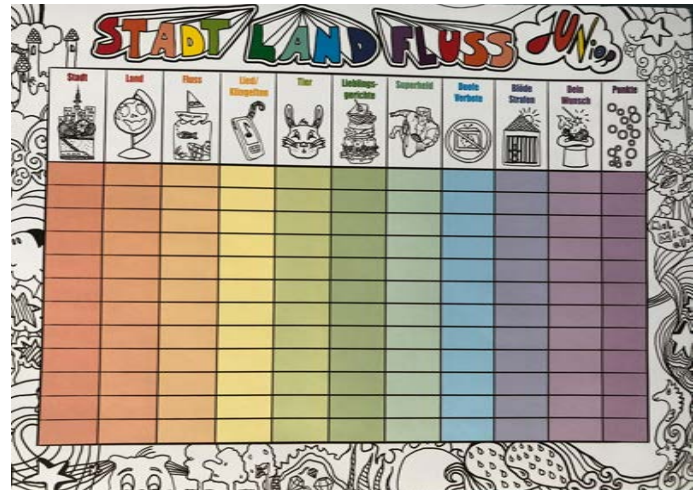


Wortspiel:

Bei diesem Spiel entstehen immer neue zusammengesetzte Wörter. Einer nennt das erste zusammengesetzte Wort, der nächste muss mit dem letzten Wortteil ein neues, zusammengesetztes Wort bilden. Bsp.: Sonnenbrille, Brillenglas, Glaskugel, Kugelfisch, Fischfutter, etc.

Stadt, Land, Fluss:

Vor Spielbeginn wird unter den Spielern das Grundscheema besprochen. Neben den üblichen Themen Stadt, Land und Fluss ist die Palette an weiteren Themengebieten schier grenzenlos. So gibt es Varianten, bei denen die drei namensgebenden Themen durch Kategorien wie Vornamen, Tiere, Pflanzen, Berufe, Prominente etc. aufgestockt werden. Hat man sich geeinigt, legt jeder Mitspieler auf seinem Zettel mehrere Spalten an und beschriftet diese entsprechend dem Thema. Um den Anfangsbuchstaben zu ermitteln, geht der Startspieler in Gedanken



das Alphabet durch; sein rechter Sitznachbar muss dann zu einem Zeitpunkt seiner Wahl laut «Stopp» sagen. Sollte der Startspieler bei «Z» ankommen, bevor sein Sitznachbar «Stopp» sagt, fängt er im Alphabet wieder von vorne an. Sobald der Anfangsbuchstabe ermittelt ist, fangen alle Mitspieler mit dem Aufschreiben an. Der erste Spieler, der alle Begriffe notiert hat, beendet durch ein lautes «Stopp» die Spielrunde. Alle anderen Mitspieler dürfen ein angefangenes Wort fertig ausschreiben, müssen danach aber den Stift zur Seite legen. Die Ergebnisse der Teilnehmer werden miteinander verglichen. Richtige Begriffe, die bei mehr als einem Spieler vorkommen, geben in der Regel 5 Punkte, während Begriffe, die nur ein Spieler gefunden hat, 10 Punkte wert sind. 20 Punkte kann man geben, wenn der Spieler als einziger ein Wort in dieser Kategorie gefunden hat. Nach der Auswertung ist der Spieler rechts vom Startspieler als nächstes dran, das Alphabet aufzuzählen. Das Spiel endet nach einer zu Spielbeginn festgelegten Anzahl an Runden, und der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.