
Denk- und Ratespiele

Ich seh' etwas, was du nicht siehst

Ein Kind sucht sich (geheim) einen Gegenstand im Raum bzw. Auto, Bahnabteil, Bus,... aus und verrät die Farbe mit folgendem Spruch: „*Ich seh' etwas, was du nichts siehst und das ist blau*“. Der Reihe nach raten nun die anderen, was das sein könnte. Wer richtig geraten hat, kann den nächsten Gegenstand aussuchen.

Statt Farben kann man auch Formen als Tipp geben, wie „*Ich seh' etwas, was du nicht siehst und das ist rund*.“

Wahrnehmungsfähigkeit und Farben werden geschult. Ab 4 Jahren.

Tiere raten

Ein Kind sucht sich ein Tier aus, das es sein will. Die anderen sollen durch Fragen erraten, um welches es sich handelt. Dabei dürfen nur Frage gestellt werden, die mit Ja oder Nein beantwortet werden können, wie „*Hast du Federn?*“ oder „*Kannst du schwimmen?*“. Wird die Frage bejaht, darf eine weitere Frage gestellt werden, bei Nein ist das nächste Kind an der Reihe. Wer das gesuchte Tier errät, darf sich ein neues überlegen.

Das Spiel fördert Denk- und Kombinationsfähigkeit. Ab 4 Jahren.

Wer findet zuerst - Wahrsagen

Vor Spielbeginn bzw. vor der Abfahrt legen alle MitspielerInnen 5-10 Dinge fest, die unterwegs vielleicht zu sehen sind wie z.B. eine Kuh, ein Kirchturm, ein Bahnhof, eine Frau mit einem Kinderwagen, ein Hund etc.

Die festgelegten Dinge am besten auf einem Zettel notieren. Während der Fahrt muss genau aufgepasst werden, damit man die genannten Sachen entdeckt. Wer zuerst alles gesehen hat, gewinnt das Spiel

Fördert Aufmerksamkeit und Wahrnehmung. Ab 4 Jahren.

Was kann...?

Ein Kind fragt z.B. „Was kann eine Katze?“. Die anderen MitspielerInnen geben Antworten wie z.B. miauen, kratzen, laufen, fressen, springen, schnurren etc. Wer eine richtige Antwort gibt, bekommt einen Punkt. Wenn den MitspielerInnen nichts mehr einfällt, ist die Runde zu Ende. Der Nächste ist an der Reihe und denkt sich eine Frage aus wie z.B. „Was kann ein Auto?“. Sieger ist, wer die meisten Punkte gesammelt hat.

Fördert Kreativität und Sprache. Ab 4 Jahren.

In meinen Koffer packe ich...

Das erste Kind beginnt und sagt einen Gegenstand, den es auf die Reise mitnimmt: „*In meinen Koffer packe ich...meine Badehose.*“ Das nächste Kind wiederholt dies und fügt ein eigenes Ding hinzu: „*In meinen Koffer packe ich... meine Badehose und meinen Schwimmreifen.*“ Reihum werden nun jeweils die vorigen Gegenstände in der richtigen Reihenfolge wiederholt und etwas Neues hinzugefügt. Wird ein Ding vergessen, scheidet das Kind aus. SiegerIn ist die oder der mit dem besten Gedächtnis.

Dieses Spiel fördert die Konzentrationsfähigkeit und das Gedächtnis. Ab 6 Jahren.

Verflixte 7

Es wird reihum durchgezählt. Sobald die Zahl „7“ auftaucht oder eine Zahl, die „7“ enthält oder durch „7“ teilbar ist, muss man „*bum*“, „*aus*“ oder ein anderes Wort, das man sich vorher ausgemacht hat, sagen. Wer sich verhaspelt, scheidet aus.

Schult Aufmerksamkeit und Denkfähigkeit und ist ein sehr gutes Rechentraining. Ab 7 Jahren.

Person oder Berufe raten

Ein Kind sucht sich einen Beruf, eine Persönlichkeit oder ein Wesen aus, z.B. Dracula. Das Kind nennt den ersten Buchstaben seines gewählten Begriffes, also bei unserem Beispiel „D“. Dann stellt jeder in der Runde eine Frage, die knapp beantwortet wird oder nur mit Ja und Nein. Führt die erste Raterunde nicht zum Ziel, wird der zweite Buchstabe (R) verraten. Dies wird solange gespielt, bis die MitspielerInnen den Begriff erraten.

Das Spiel fördert Denk- und Kombinationsfähigkeit. Ab 8 Jahren.

Wortketten bilden

Ein Kind überlegt sich ein zusammengesetztes Hauptwort, das nächste Kind bildet aus dem zweiten Wortteil ein neues zusammengesetztes Wort, z.B. Tischlampe – Lampenschirm – Schirmmütze, usw. Wer als erstes kein Wort mehr weiß, scheidet aus. Gewonnen hat das Kind, das bis am Schluss übrig bleibt.

Fördert die Sprachkompetenz. Ab 8 Jahren.

Dingsda

Ein Kind denkt sich einen Begriff aus und umschreibt ihn dann witzig, ohne viel zu verraten. Die anderen MitspielerInnen dürfen nach jeder Umschreibung raten.

Fördert Kreativität und präzise Beschreibungsfähigkeit. Ab 8 Jahren.

Wer fragt gewinnt - Begriffe erraten

Einer denkt sich einen Begriff aus und die anderen MitspielerInnen sollen ihn erraten, durch Fragen auf die nur mit Ja oder Nein geantwortet werden soll (Ausnahme: Angekündigte Hilfen). Einzige Information, die die Ratenden erhalten, ist der Bereich, zu dem der Begriff gehört: Pflanzen, Lebewesen, etc.

Dieses Spiel schult Denk- und Konzentrationsfähigkeit. Ab 10 Jahren.