

KIMSPIELE

BIND

1. Zwei suchen sich mit verb. Augen
2. Blinde links (abtasten)
3. Hände anschauen (wer)
4. Geschmacksraten
5. Häuschen präp einmal
6. Gegenst. mit Kochlöffel tast.
7. Sack mit Gegenständ. fühlen
8. Gegenstände sehen (einweg)
9. Getränkebüchsen
10. versch. Instrumente
11. Ut verstecken - suchen
12. 3 singen lied - deuten

Trichter	K } E
Trichter	K } E
—	K } E
Tuch Teller mit E/P.	K } E
Tuch	K } E
Tuch	K } E
Sack mit Gegenst.	K } E
Gegenstände	K } E
Dosen mit Inhalt	K } E
Instrumente	K } E
Ut , Tuch	K } E
—	K } E

RIECHEN

1. versch. Gewürze
2. versch. Flüssigkeiten

Gewürze	K } E
Flüssigkeiten	K } E

HÖREN

1. Tislaute nachahmen
2. Instrumente nachahmen
3. Schlüssel hinter Kreis (wo)
4. Titelmelodie von Sendungen

Tanzband	K } E
"	K } E
Schlüssel	K } E
Tanzband	K } E

SEHEN

1. Kleidung verändern - tauschen
2. Plätze vertauschen
3. Ein Kind weg - wer?
4. Raum verändern
5. bestimmte Dinge schnell her-
beischaffen
6. Gegenstände sehen - auf-
zählen
7. Bild sehen - was war drauf
8. Hände zeigen - von wem
9. Nase zeigen - von wem

—
—
—
—

k) E
k) J
k) J
k) J
k) E
k) J
k) E
k) J
k) E
k) E
k) E

Gegenstände

Bild

Pappvorlage

ZEIT

1. Zeichnung sehen - nachmalen
2. Zahlen durcheinander (in
Reihenfolge durchstreichen)
3. Gegenstand 1 Min. hochleben
(wann schlup?)
4. Luft halten wie lang
5. Lange Atem 1 Auto, 2 Auto
6. Nahaufnahmen raten was

Zeichnung Papier
Vorlagen

Gegenstand

Stoppuhr
Stoppuhr
Aufnahmen

k) E
k) E
k) E
k) E
k) E
k) E

Stimmen-Kimm

Die Kinder sprechen nacheinander einen Satz mit verstellter Stimme. Ein Kind muß mit verbundenen Augen versuchen, die Stimmen zu erraten. Das Kind, dessen Stimme erkannt wird, muß als nächstes raten.

Was ist anders

Einem Kind werden die Augen verbunden. Auf seine nach ausgestreckte Hand werden nacheinander mehrere Gegenstände gelegt, und es muß was er fühlt, beschreiben. Ein Kind, das richtig rät, erhält einen Punkt. Das Kind mit den meisten Punkten gewinnt.

Was ist anders

Mehrere Spieler verlassen das Zimmer (den Campbargarten oder was auch immer). Die Spieler, die zurückbleiben, legen verschiedene Gegenstände auf den Tisch. Ein Kind, das die Augen verbunden hat, muß erraten, was es ist. Das Kind, das richtig rät, erhält einen Punkt. Das Kind mit den meisten Punkten gewinnt.

Feinschmecker (Kim-spiel)

Kind bekommt die Augen verbunden und darf verschiedene Dinge probieren (z. B. Salz, Zucker, Ketchup, Zitrone, Zwiebel, Nivea, Seife)

Kim - Spiele

Kim-Spiele sind in ihrer charakteristischen Form Spiele für 8 - 10-jährige. Sie schulen Beobachtungs-, Gedächtnis- und Auffassungsgabe, sind also Sinnesübungen.

Der Name bezieht sich auf den Roman von Kipling "Kim", in dem der kleine Kim, ein englischer Junge, der in Indien lebt, durch sein grosses Können den Engländern bei der Verfolgung von gefährlichen Geheimklubs hilft.

In vereinfachter Form sind Kim-Spiele auch im Kindergarten spielbar

1. Es werden 6 - 8 verschiedene Gegenstände auf den Tisch gelegt, die sich in Form, Grösse und Farbe stark voneinander unterscheiden. Die Kinder prägen sich gut ein, wie die Dinge liegen. Während ein Kind die Augen schliesst oder vor die Tür geht, wird ein Gegenstand fortgenommen. Das betreffende Kind muss dann raten, welcher Gegenstand fehlt.

oder:

11. Es liegen bis zu 5 Dinge auf dem Tisch. Ein neues wird dazugelegt.
12. Es wird kein Gegenstand fortgenommen, sondern nur auf dem Tisch an einen anderen Platz gelegt.
13. 2 Gegenstände werden paarweise ausgetauscht, z.B. Buntstift und Radiergummi. Dort, wo der Buntstift liegt, kommt nun der Radiergummi hin und umgekehrt.
14. Die Dinge als solche bleiben auf ihrem Platz. Es wird nur eines in eine veränderte Lage gebracht, z.B. ein Bauklotz, der vorher waagrecht auf dem Tisch lag wird nun senkrecht aufgestellt.
15. Es werden Gegenstände von einer Farbe, z.B. rot, auf den Tisch gelegt. Eine Farbe wird gegen eine andere, z.B. grün ausgetauscht. Solange fortführen, bis die roten Gegenstände alle gegen grüne getauscht sind. (Zu beachten: nur bei geübten Kinder, die bereit viele Sinnesübungen gemacht haben.)

2. Tastkin

21. Die Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind versucht hinter dem Rücken mit beiden Händen einen bekannten Gegenstand zu ertasten, z.B. einen Ball, Bleistift, Buch, kleine Puppe, Bauklotz etc...
22. Verschiedene Obstsorten ertasten.
23. Der Spielleiter hat eine grössere Anzahl von a) sehr grossen und b) sehr kleinen Gegenständen (z.B. zu a): Knopf, Bleistiftspitzer, Mugelstein etc...; zu b): Buch, grosser Baustein, Puppe, Butterbrottasche etc..) Vor seinem Stuhl stehen zwei Behälter, ein kleiner und ein grosser. Die Kinder sollen nun ertasten, welcher Gegenstand in welchen Behälter gehört.

3. Schmecken

31. Mit verbundenen Augen bekommen die Spieler Stückchen Obst, Brot Süssigkeiten etc... und bestimmen, was sie gerade gegessen haben.

Kim - Spiele im Kindergarten:

32 Ausschliesslich verschiedene Obstsorten verwenden.

4. Riechen

- 41 Zwei ähnlich aussehende Dinge nehmen, die aber unterschiedlich im Geruch sind, bzw. eines ist neutral, das andere stark duftend. (z.B. Zucker od. Salz - Curry, Nelken usw...) Das betreffende Kind rät nun, was stark, was gar nicht riecht.
- 42 Dasselbe mit Flüssigkeiten, z.B. Wasser - Zitronensaft, Kakao etc.

5. Hören

- 51 Gleichgrosse alte Käseschachteln (oder kleine Stoffsäckchen) mit verschiedenen Dingen füllen: Zucker, Meis, Erbsen, Nägeln Knöpfen, Bonbons etc... Dabei sind zwei Schachteln mit demselben Material gefüllt. Sie müssen zusammengefunden werden.
- 52 Dasselbe mit ca 10 Schachteln, die aber jeweils zu 5 Paaren die gleiche Füllung enthalten.
- 53 Ein Kind steht mit geschlossenen Augen in der Kreismitte. Die Spielleiterin nimmt ein Instrument (Triangel o.ä.) und gibt in irgendeiner Ecke des Zimmers ein Zeichen. Das betreffende Kind zeigt in die Richtung, woher der Klang kommt. (Zu beachten: den Kindern muss der Klang vertraut sein. Bei un- geübten Kindern vorher bei geöffneten Augen einführen.)
- 54 Verschiedene Tierlaute nachmachen. (z.B. Kuh, Hahn, Schwein, Hund, etc...)

Kim - Spiele für 6 - 10 jährige Kinder

Es können im Prinzip dieselben Spiele durchgeführt werden mit entsprechenden schwereren Formen. Bei grösseren Kindern kann die Aufgabe in einer gewissen Zeit geübt werden, d.h. der Spielleiter steht mit der Stoppuhr daneben und fordert auf, z.B. 10 od. 20 Sekunden zuzuschauen dann zu raten.

1. Beobchten

- 11 Ein Kind geht nach draussen und verändert seine Kleidung, die anderen raten, was daran verändert wurde.
- 12 Dasselbe mit mehreren Kindern. Oder als Wettspiel : die gesamte Spielgruppe wird in 2 Parteien eingeteilt. Eine Partei geht nach draussen und verändert bis zu 10 Dingen an der Kleidung. Beim Raten wird die Zeit gestoppt. Welche Partei hat in der kürzesten Zeit die meisten Angaben richtig?
- 13 Das Gruppenzimmer wird umgeräumt, während ein Spieler oder eine Partei vor der Tür wartet.
- 14 Die einzelnen Plätze werden vertauscht.

Kim - Spiele für 6 - 10jährige Kinder

- 15 Hände - Raten:
2 Parteien sitzen sich in einer Reihe gegenüber und zeigen sich eine Minute lang ihre Hände. Dann drehen sie sich Rücken gegen Rücken. Eine Partei tauscht die Plätze untereinander und geht von hinten auf die andere zu. Am Kopf des Spielers der anderen Partei werden nun die Hände vorbeigeführt (Armel aufkreuzeln) und müssen erkannt werden.
- 16 Kim - Spiele draussen:
Innerhalb von 10 Sekunden verschiedene Bäume nennen, oder falls Papier und Bleistift vorhanden sind, aufschreiben. Wer kennt die meisten?
- 161 Woran erkennt man Laub - und Nadelbäume? 10 Sek. Zeit lassen.
- 162 2 Parteien : 1 Minute Zeit, wer findet die meisten Dinge, die zum Laubbaum, bzw Nadelbaum gehören? Für jedes richtige Ding 1 Fluspunkt.
- 163 In einem vorher gut abgegrenzten Gebiet schätzen, wieviel Bäume wachsen dort ungefähr? (zu beachten: Spielleiter muss sich vorher die Mühe machen und selbst zählen!)

2. Tasten und Fühlen

- 21 Einem Kind werden die Augen verbunden. Die anderen legen jeweils einen Gegenstand auf die Erde (Tisch) Das betreffende Kind benennt die Gegenstände.
- 22 Der Spielleiter gibt nacheinander verschiedene Dinge hinter dem Rücken weiter. Die Spieler schreiben anschliessend auf einem Blatt Papier in genauer Reihenfolge die ertasteten Dinge auf.
- 23 Verschieden grosse Geldstücke ertasten.
- 24 Verschiedene Gegenstände kurz anschauen und sich einprägen, dann nur mit einem Finger antippen und erraten, um was es sich handelt.
- 25 10 Gegenstände, die sich alle in der Grösse unterscheiden, werden auf den Tisch gelegt. Ein Kind mit verbundenen Augen sortiert die Dinge der Grösse nach.
- 26 Festes Papier in Postkartengrösse ungefähr wird jeweils um 2mm verkleinert. Nach Grösse sortieren lassen. (Erst sichtbar, dann mit verbundenen Augen)

3. Zeit - Kim

- 31 Es wird ein Gegenstand (Ball) von einem Spieler zum anderen gegeben. Jeder soll ihn genau 10 Sekunden in der Hand behalten. (Stoppuhr)
(zu beachten: nur für grössere Kinder, die einen festen Zeitbegriff haben.)

4. Brifträger - Spiel

- 41 Es werden auf der Tafel die Zahlen 1 - 25 in verschiedener Grösse und Anordnung (z.B. auch auf dem Kopf etc...) gezeichnet. Ein Spieler muss versuchen, so schnell wie möglich die Zahlen in richtiger Reihenfolge durchzustreichen.
- 42 Dasselbe mit zwei Parteien.
Auch rückwärts durchstreichen lassen.