

Spieltitle: Kinderrechte-Twister

Dauer: 30 bis 60 Minuten

Zielgruppe: Kinder

Gruppengröße: 2 bis 4 SpielerInnen oder Teams



Kinderrechte-Twister - Bewegt euch ... für Kinderrechte!

Das Spiel wurde entwickelt und produziert vom KJG Diözesanverband Münster.

Mit diesem Kinderrechtspiel könnt ihr euer Wissen über Kinderrechte testen, auffrischen und mit der Wirklichkeit vergleichen. Das Twister-Spielfeld und die Spielkarten sind in der Kölner Diözesanstelle ausleihbar.

Material:

- das Twister-Spielfeld (eine 2mx2m große Plastikfolie mit farbigen Punkten)
- Kinderrechte-Fragekarten
- Aktionskarten
- Bewegungskarten: linker Fuß, rechter Fuß, linke Hand, rechte Hand.

Ablauf (für zwei bis vier Kinder):

Die Fragekarten und Aktionskarten werden gemeinsam gemischt und verdeckt als Stapel abgelegt. Den zweiten Stapel bilden die Bewegungskarten. Ausgangspunkt für die SpielerInnen sind die vier Ecken des Spielfeldes.

Die Spielleitung liest eine Frage vor und die möglichen drei Antworten. Anschließend deckt sie eine Bewegungskarte auf. Die teilnehmenden Kinder versuchen die Frage zu beantworten und das entsprechende Farbfeld mit dem angezeigten Körperteil zu berühren. Ein Feld darf dabei immer nur von einem Spieler / einer Spielerin berührt werden.

Bei einer falsch gegebenen Antwort muss das Kind die Hand bzw. den Fuß hoch nehmen, bis dieses Körperteil wieder mit einer Bewegungskarte aufgedeckt wird.

Wenn ein Kind das Gleichgewicht verliert und dabei das Spielfeld berührt, erhält es entweder Minuspunkte oder es scheidet aus und hilft beim Kartenaufdecken. (Legt vor Spielbeginn fest, mit welcher Variante ihr spielt.)

Deckt die Spielleitung eine Aktionskarte auf, müssen sich die SpielerInnen ihre Stellung merken und sofort die Aufgabe erfüllen. Danach nehmen alle ihre alte Position wieder ein. (Alternativ könnt ihr vorher festlegen, dass nach einer Aktionskarte sich alle neu aufstellen.)

Twister im Team

Seid ihr besonders viele SpielerInnen? Dann bildet Twister-Teams!

Die TeamspielerInnen dürfen sich Farbfelder teilen. Falls eine Gruppe eine falsche Antwort gibt, müssen alle Team-Mitglieder das entsprechende Körperteil hochnehmen. Verliert jemand das Gleichgewicht, erhält das komplette Team Minuspunkte.

Spielende

Spielt ihr mit Ausscheiden, gewinnt der Spieler bzw. die Spielerin, der als Letzter bzw. Letzte auf dem Spielfeld verbleibt ohne umzufallen. Wenn ihr mit Minuspunkten bei Fehlern spielt, legt eine Minuszahl fest. Wer dann bis zuletzt drunter bleibt, gewinnt die Spielrunde.

Für GruppenleiterInnen:

Kinder sind bei diesem Spiel sicherlich über die eine oder andere Frage und Antwort überrascht oder auch betroffen. Es lohnt sich deshalb, wenn Ihr als LeiterInnen versucht, mit den Kindern darüber ins Gespräch zu kommen.

- Worüber war ich überrascht?
- Was hätte ich nicht gedacht?
- Kennt Ihr Kinder in Eurer Umgebung oder auch woanders, die unter Rechtslosigkeit leiden?
- Was können wir vielleicht persönlich oder als Gruppe tun, um auf einige Rechte deutlich aufmerksam zu machen?