

## Spiel-Tipp: GEFUNDEN! Outdoor-Suchspiel von Edubini



© Edubini GmbH

Dieses Outdoor-Suchspiel enthält 50 spannende Suchaufträge in Kartenform, die aus jedem Ausflug in den Park oder Wald, sowie im eigenen Garten viel Freude beim Entdecken bringen! Die Aufgaben laden zum Suchen, Erzählen und Beschreiben ein – eine prima Gelegenheit z. B. verschiedene Adjektive (Eigenschaftswörter) auf dem Talker kennenzulernen und einzusetzen.

## Spielidee

Der Spielleiter liest einen Suchauftrag vor – hierbei kann je nach gewünschtem Schwierigkeitsgrad eine Vorauswahl getroffen werden. Nun darf gesucht und gefunden werden!

Sobald die Spieler etwas entdeckt haben, wird gemeinsam über den Fund gesprochen. Und nach einem erlebnisreichen Tag laden die Fundstücke dazu ein, über das Outdoor-Abenteuer zu erzählen. Deshalb eignen sich die Aufgaben auch super für den Einsatz in kleinen Teams und gemischten Gruppen.



METACOM-Symbol © A. Kitzinger

Neben der ursprünglichen Spielidee sind natürlich auch jede Menge kreative Abwandlungen für die Umsetzung mit dem Talker erlaubt und gewünscht.

Die Suchaufträge und die Beschreibungen der Funde können und sollten individuell auf die kommunikativen Fähigkeiten der Mitspieler und den jeweiligen Talkerwortschatz abgestimmt werden.

Hier schlagen wir vier Varianten vor:

## Idee Nr. 1: GEGENSATZPAARE UND DAS WORT „NICHT“

In dieser Spielvariante wird der Fokus auf das Beschreiben von Dingen gesetzt. Das eignet sich prima, um verschiedene Adjektive auf dem Talker zu üben und auch Gegensätze auszudrücken. Suchaufträge wie „Finde etwas Leichtes!“/„Finde etwas Schweres!“ können als Grundidee für modifizierte Fragen dienen, um Gegensatzpaare zu üben. Die Mitspieler sollen die Dinge in die Hand nehmen, fühlen, hören und riechen und anschließend Vergleiche beschreiben:



Mit gezielten Fragen und ggf. auch Antwortvorschlägen kann der Spielleiter die Wahrnehmung lenken:

- „Wie fühlt sich das an?“                      hart/weich, glatt/rau ...
- „Wie riecht es?“                                gut/schlecht, lecker/eklig ...
- „Wie sieht es aus?“                            groß/klein, rund/eckig ...

In diesem Zusammenhang bekommt auch das Wort „**NICHT**“ eine besondere Bedeutung: Auch wenn jemandem das direkte Gegensatzwort nicht einfällt, oder auf dem Talker nicht zur Verfügung steht, lässt sich damit in jedem Fall auf einfache Weise das Gegenteil beschreiben. Es ist also ein sehr flexibel einsetzbares Wort in unserem Wortschatz mit einem ganz besonderen Wert.

Auch hier kann der Spielleiter durch die Fragestellung die Antworten lenken:

- Beispiel a:     „Ist das groß oder NICHT groß?“,  
                      „Ist das schwer oder NICHT schwer?“

Auf diese Weise kann auch in diesem Spiel fast jede Eigenschaft beurteilt werden.

- Beispiel b:     „Das Blatt ist WEICH. Es ist also NICHT HART.“  
                      „Die Muschel ist LEICHT. Sie ist also NICHT SCHWER.“

## Idee Nr. 2: ASSOZIATIONEN ERFRAGEN UND SAMMELN

Neben dem Beschreiben der Funde werden ergänzende Fragen gestellt, um individuelle Assoziationen anzuregen.

**Offene Fragen** wie „**Was fällt dir dazu ein?**“ oder „**Was kann man damit machen?**“ laden zum Nachdenken und Plaudern ein. Entscheidend ist, dass es auf diese Fragen keine falschen Antworten gibt. Jeder kann etwas dazu sagen, wird wahrgenommen und in seinen Äußerungen bestärkt.

## Idee Nr. 3: KOMMENTIEREN UND BEURTEILEN

Das Kennenlernen unterschiedlicher Kommunikationsfunktionen ist ein zentraler Aspekt der Kommunikationsförderung. So sollte neben den vielen weiteren Funktionen auch das Kommentieren geübt werden.

Mit Fragen wie **„Wie findest du das?“**  
**„Was hat dir am besten gefallen?“**

werden die Mitspieler zu Einschätzungen wie „toll“, „schön“, „lustig“, „doof“, „cool“, „langweilig“ usw. und einer eigenen Meinungsäußerung motiviert.

## Idee Nr. 4: ROLLENTAUSCH UND GRAMMATIK: IMPERATIV (AUFFORDERUNG)

Diese Spielvariante eignet sich für umfangreichere Vokabulare mit ausgewählten Grammatikoptionen, wie z.B. Quasselkiste 60, Wortstrategie 84, LoGoFoXX 32/60/84 und MetaTalk 5x9 oder 6x11.

Jetzt übernehmen die Mitspieler abwechselnd die Rolle des Spielleiters und dürfen selbst Suchaufträge verteilen. Da sich die Aufforderung **„Finde ...!“** in jeder Aufgabenstellung wiederholt, eignet sich diese Variante prima, um die Imperativform auf dem Talker kennenzulernen und hochfrequent zu üben.

Weitere Aufträge in Imperativ-Form könnten **„Such mal ... !“**, **„Zeig mal ... !“** oder **„Hol mal ... !“** lauten.

Das PRD-Team wünscht viel Spaß bei der Suche und beim Besprechen der Funde!

**Hinweis:** Weitere Suchspielkarten für kleine und große Entdecker gibt es in vielen Varianten und von verschiedenen Herstellern:

z.B. GLÜCKSWOLKE – Finde es | Dein Zuhause neu entdecken | Indoor Schatzsuche

z.B. rabano - 50 Entdeckerkarten für Kinder – Outdoor-Schatzsuche und Natur entdecken