

SPIEL | Spiel

## S 46 Otto

---

|              |                              |
|--------------|------------------------------|
| Gruppengröße | Klein (< 10), Mittel (10–20) |
| Ort          | Großer Raum                  |
| Zeit         | 30 Minuten                   |
| Spielende    | 5–15                         |
| Material     | ---                          |

Man setzt sich in einen Stuhlkreis. Otto mag nur Wörter mit doppeltem Buchstaben hintereinander.

Der Leiter nennt Beispiele, die zusammenhängend sein sollten (z.B. „Otto mag es zu schwimmen, aber er mag es nicht zu tauchen.“). Das macht der Gruppenleiter solange, bis einer der Gruppenkinder das Prinzip versteht. Dann macht das Gruppenkind ein Beispiel.

Mehr Spiele, Impulse und Methoden: <https://www.jgcl-regionwest.de/spielebank/>