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/

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10