



Schneiderei

Kompetenz: Denkvermögen | **Zielgruppe:** Kinder |

Notwendige Sprachkenntnisse: Hörverstehen, Sprechen

🎯 **Ziel des Spiels:** Sich erinnern, was jede Person bestellt hat, und die richtigen Artikel liefern

🕒 **Zeit:** 10 – 20 Minuten

👥 **Gruppengröße:** 5 – 30 Schülerinnen und Schüler

📍 **Platz:** Ausreichend Platz, sodass die Schülerinnen und Schüler bequem sitzen oder stehen können

✂️ **Material:** Nicht erforderlich

✅ **Vorbereitung:** Nicht erforderlich

Spielregeln:

- ➡️ Das Spiel wird in Teams gespielt. Zu Beginn sollte jedes Team aus nicht mehr als vier Schülerinnen und Schülern bestehen.
- ➡️ Eine Person in jedem Team ist die Schneiderin oder der Schneider und die anderen übernehmen die Rolle der Kundinnen und Kunden.
- ➡️ Die Kundinnen und Kunden wählen abwechselnd ein Bekleidungsstück einschließlich Farbe, Länge oder Ausführung (z. B. „Ich hätte gerne ein rotes Hemd, bitte“).
- ➡️ Jede Person muss sich merken, was sie bestellt hat. Nachdem der letzte Kunde seine Bestellung aufgegeben hat, „liefert“ die Schneiderin mit Worten jeder Person den richtigen Artikel (z. B. „Hier ist dein rotes Hemd, hier ist deine blaue Hose“ usw.).

Diskussionen:

- ➡️ Diskutieren Sie mit den Schülerinnen und Schülern und stellen Sie dabei die folgenden Fragen:
 - Was war für euch bei diesem Spiel leicht oder schwer?
 - Welche Strategien habt ihr verwendet? Was würdet ihr beim nächsten Mal anders machen?
 - Wann müsst ihr eure Erinnerungsfähigkeit sonst nutzen (innerhalb oder außerhalb der Schule)?

Hinweise:

- ➡️ Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, fügen Sie jeder Bestellung mehrere Eigenschaften hinzu (z. B. Farbe, Länge, Ausführung, Stoffart).
- ➡️ Kombinieren Sie als zusätzliche Herausforderung Teams oder vergrößern Sie sie (mehr als fünf Schülerinnen und Schüler).

