



Kommunikationsfunktion: Sich selbst und andere Personen bezeichnen / eine Handlung steuern / um eine Information bitten

Titel

## SCHERE, STEIN, PAPIER

Zielwörter

**du, ich, was, fertig, nochmal, weg**

Material

Spielkarten (quadratisch, ca. 5 x 5 cm) mit folgenden Meta-com-Symbolen: Schere (3 x), Stein (3 x), Papier (2 x), fertig (2 x), ich (2 x), du (2 x), nochmal (2 x) (>> metadef-Datei).

Man kann die Spielkarten doppelseitig ausdrucken und laminieren. Sie haben auf der Rückseite ein Muster, damit man nicht durchsieht. Angenehmer und griffiger werden die Karten, wenn man die Symbole ausdruckt und auf alte Memory- oder Blanko-Memory-Karten klebt.

Spiel:

Es gilt die Schere-Stein-Papier-Regel:

- Stein macht Schere kaputt.
- Schere macht Papier kaputt.
- Papier macht Stein kaputt (bzw. packt ihn ein).

Man verteilt alle Karten auf die Kinder. Diese müssen die Karten versteckt halten, dürfen jedoch schauen, ob sie **ich** haben. Wer diese Karte hat, darf das Spiel beginnen. Die Karte wird weggelegt.

Alle Kinder bilden vor sich einen Stapel mit ihren versteckten Karten. In der Mitte entsteht durch das Ablegen der Karten ein Stapel mit verdeckten Karten. Neu abgelegte Karten werden jeweils verdeckt unten in den Stapel gelegt.

Das Kind mit der *Ich-Karte* deckt seine oberste Karte auf, zeigt auf ein beliebiges Kind und sagt: «**Ich** bin ein Stein, und **was** bist **du**?»

Das gefragte Kind dreht seine oberste Karte um und sagt, was es ist. Dabei unterscheiden wir folgende Fälle:

- «**Ich** bin ein Stein.» Es ist unentschieden, und beide Kinder müssen ihre Karte in die Mitte ablegen. Das Kind links vom fragenden Kind kommt dran.
- «**Ich** bin eine Schere.» Das erste Kind hat gewonnen und sagt: «**Du** musst **weg**, und **ich** kann **nochmal**!» Das zweite Kind muss seine Karte ablegen, und das erste Kind darf nun ein anderes Kind fragen.
- «**Ich** bin ein Papier.» Das zweite Kind hat gewonnen und sagt: «**Du** musst **weg**, und **ich** kann!» Beide Kinder legen ihre Karte ab. Nun ist das Kind, das gewonnen hat, an der Reihe.

Ein Spezialfall sind die **fertig**- und **nochmal**-Karten.

- Wenn ein Kind **fertig** hat, muss es sagen: «**Ich** bin **fertig**.» und all seine Karten ablegen.
- Wenn ein Kind **nochmal** hat, sagt es: «**Ich** kann **nochmal**.», legt die Karte ab und nimmt dafür vom Stapel in der Mitte die oberste Karte.

Das Spiel ist fertig, wenn nur noch ein Kind im Spiel ist. Falls das zu lange dauert, kann man **fertig** sagen und zählen, wer wieviele Karten hat.

Vielleicht ist es hilfreich, das Spiel zuerst mit realen Gegenständen zu spielen.

## IDEEN FÜRS MODELLING DER ZIELWÖRTER IM ALLTAG

### Im Turnen:

Alle rennen, die Musik hört auf, jedes Kind nimmt von einem Stapel eine Karte mit einem (verdeckten) Symbol:

- **nochmal** bedeutet, das Kind darf wieder rennen, wenn die Musik anfängt.
- **fertig** bedeutet, das Kind muss aufs Bänkli sitzen.
- **weg** bedeutet, dieses Kind muss sich irgendwo auf die Höhe retten und kann erst bei der nächsten Runde wieder mitmachen.