Spiele

Selbsteinschätzungsspiele

- Die erste Aufgabe wird erklärt. Alle Gruppen geben der Reihe nach an, welcher ihrer Mitglieder die Aufgabe lösen wird und welchen Erfolg er erreichen will. Spieler und Erfolgstipp werden auf der Folie jeweils in der oberen zu einer Aufgabe gehörenden Zeile eingetragen.
- Danach Durchführung der Aufgabe (Reihenfolge entsprechend Abgabe der Tipps Gruppe 1, 2, 3, 4). Eintragung der Ergebnisse in der unteren Zeile, die zu einer Aufgabe gehört, jeweils links. Rechts wird ab Aufgabe 2 aufsummiert, damit man ständig sieht, welche Gruppe bisher am besten ist.
- Erklärung von Aufgabe 2. Wie oben, aber geänderte Reihenfolge: jetzt nennt Gruppe 2 als Erstes ihren Spieler und den Erfolgstipp (2, 3, 4, 1). Bei Aufgabe 3 dann: 3, 4, 1, 2 usw.

s. Vorlage 9-4/01

- *Zur Bewertung*: Erreicht der Spieler seinen getippten Erfolg, erhält die Gruppe die für den Tipp angesetzten Punkte. Ist der Spieler besser als sein Tipp, erhält er trotzdem nur die für den Tipp angesetzten Punkte. Erreicht der Spieler nicht seinen Tipp, bekommt die Gruppe keine Punkte.
- Die Aufgaben werden nicht vor dem Spiel bekannt gegeben, sondern die nächste Aufgabe wird immer erst dann bekannt gegeben, wenn die vorherige erledigt ist.
- Bsp.: Gruppe 1 hat bis Runde 3 35 Punkte gesammelt. Bei Aufgabe 4 tippt sie 1,70 Min. Sie erreicht dieses Ergebnis auch und erhält dementsprechend 12 Punkte:

		Name des Spielers der Gruppe	*Tipp*				
4.	Salzstangen	Thomas	1.70				
		12	47				
		Punkte	*Gesamtpunkte der Gruppe*				

- Es muss vor Beginn des Spiels festgelegt werden, wie viele Aufgaben jedes Mitglied der Gruppe erledigen muss. Bsp.: 8 Gruppen mit jeweils 10 Mitgliedern: jeder eine Aufgabe; 4 Gruppen mit jeweils 10 Mitgliedern: jeder zwei Aufgaben usw. Überzählige Aufgaben können von einem beliebigen Gruppenmitglied gelöst werden.
- Sieger ist die Gruppe, die am Schluss die meisten Punkte hat.

Material

Zahlen	evtl. Zahlenreihen zur Kontrolle
Sprung	Zollstock oder Metermaß
Wörterbuch	Deutsch-Englisch-Wörterbuch
Salzstangen	20 Salzstangen pro Gruppe!
Büroklammern	genügend (!) Büroklammern
Gewicht	Schüssel und 2 kg Zucker
Klavier	Klavier
Landkarte	Deutschlandkarte oder Atlas
Zahlspeicher	3-13-stellige Zahlen
Flasche	1-Liter-Flasche (voll)
Gerade	Klebebandstück zur Markierung
1 Minute	Stoppuhr

Die Spiele:

1. Wie viele Zahlenreihen kannst du in einer Minute durchzählen?

Reihen: bis zur	1er	2er	3er	4er	5er	6er	7er	8er	9er	10er	11er
Punkte:	1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20

2. Welche Reichweite erreichst du mit einem Sprung aus dem Stand?

Reichweite in Meter:	0,5	0,6	0,7	0,8	0,9	1	1,1	1,2	1,3	1,4	1,5
Punkte:	1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20

3. Wie viele Sekunden benötigst du, um im Deutsch-Englisch-Wörtbuch ein Wort nachzuschlagen?

Zeit in Sekunden:	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30
Punkte:	20	18	16	14	12	10	8	6	4	2	1

4. Wie lange brauchst du, um 20 Salzstangen zu essen?

Zeit in Minuten:	1,10	1,30	1,50	1,60	1,70	1,80	1,90	2,00	2,10	2,30	2,50
Punkte:	20	18	16	14	12	10	8	6	4	2	1

5. Wie viele Büroklammern schaffst du in 30 Sekunden zu einer Kette zusammenzufügen?

Anzahl:	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4
Punkte:	20	18	16	14	12	10	8	6	4	2	1

6. Wieviel Gramm weichst du von 1500 Gramm ab, wenn du diese Schüssel mit Zucker füllst?

Abweichung in g:	400	360	320	280	240	200	160	120	80	40	0
Punkte:	1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20

7. Wie lange brauchst du, um alle Klaviertasten nacheinander anzuschlagen?

Zeit in Sek.:	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40
Punkte:	20	18	16	14	12	10	8	6	4	2	1

8. Wie lange benötigst du, um auf der Karte Salzgitter zu finden?

Zeit in Sek.:	5	6	7	8	9	10	12	14	16	18	20
Punkte:	20	18	16	14	12	10	8	6	4	2	1

9. Eine wievielstellige Zahl kannst du im Kopf speichern und dann aufschreiben, wenn du sie 10 Sekunden lang gezeigt bekommst?

Anzahl der Stellen:	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Punkte:	1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20

10. Wie lange kannst du eine 1-Liter-Flasche mit horizontal ausgestrecktem Arm halten, während der andere senkrecht nach oben zeigt?

Zeit in Minuten:	0,30	0,50	1,10	1,30	2,00	2,20	2,40	3,00	3,20	3,30	3,50
Punkte:	1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20

11. Zeige eine Gerade, die genau einen Meter lang ist!

Abweichung in cm:	3	5	7	9	12	15	18	21	24	27	30
Punkte:	20	18	16	14	12	10	8	6	4	2	1

12. Schätze mit geschlossenen Augen genau eine Minute!

Abweichung in Sek.:	20	18	16	14	12	10	8	6	4	2	1
Punkte:	1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20

Jungscharteam Dillenburg-Manderbach

AUFGABE	**Gruppe 1**	**Gruppe 2**	**Gruppe 3**	**Gruppe 4**
1. Zahlen				
2. Sprung				
3. Wörterbuch				
4. Salzstangen				
5. Büroklammern				
6. Gewicht				
7. Klavier				
8. Landkarte				
9. Zahl speichern				
10. Flasche				
11. Gerade				
12. 1 Minute				
Summe				

Vorlage 9-4/01