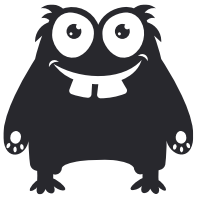
Spielanleitung:



Ziel des Spieles:

Ziele des Spieles in allen Varianten sind immer Austausch, Reflektion, Diskussion. Hier ein paar Beispiele:

- Reflektion über (noch nicht wahrgenommene) Kompetenzen der einzelnen Kinder
- Definition der Kompetenzbegriffe
- Austausch zu (positiven) Alltagsituationen
- Diskussion unterschiedlicher Blickwinkel auf einzelne Kinder
- etc.

Vorbereitung:

Die Kompetenzkarten (beschriftet und blanko) und Joker werden ausgedruckt und zugeschnitten.

Fehlende Kompetenzen können vorweg in gemeinsamer Absprache auf den unbeschrifteten Karten mit aufgenommen werden (s. auch Variante 0)

Die Anzahl der Joker sollte sich immer nach dem Bedarf richten.

Variante 0:

1. Jedes Teammitglied bekommt ausreichend Moderationskarten
2. Alle bekannten Kompetenzen werden aufgeschrieben, jede*r für sich, 5 Minuten.
3. Gemeinsam werden die Karten an der Pinnwand geclustert: Was gehört zusammen, welches sind die Überbegriffe?
4. 2. Runde: Wo fehlen noch Überbegriffe? Wo kann ergänzt und feiner differenziert werden.
5. Ggf. 3. Runde
6. Gemeinsam einigt man sich darauf, welche Kompetenzen noch auf die unbeschrifteten Kompetenzkarten aufgenommen werden.

Variante 1:

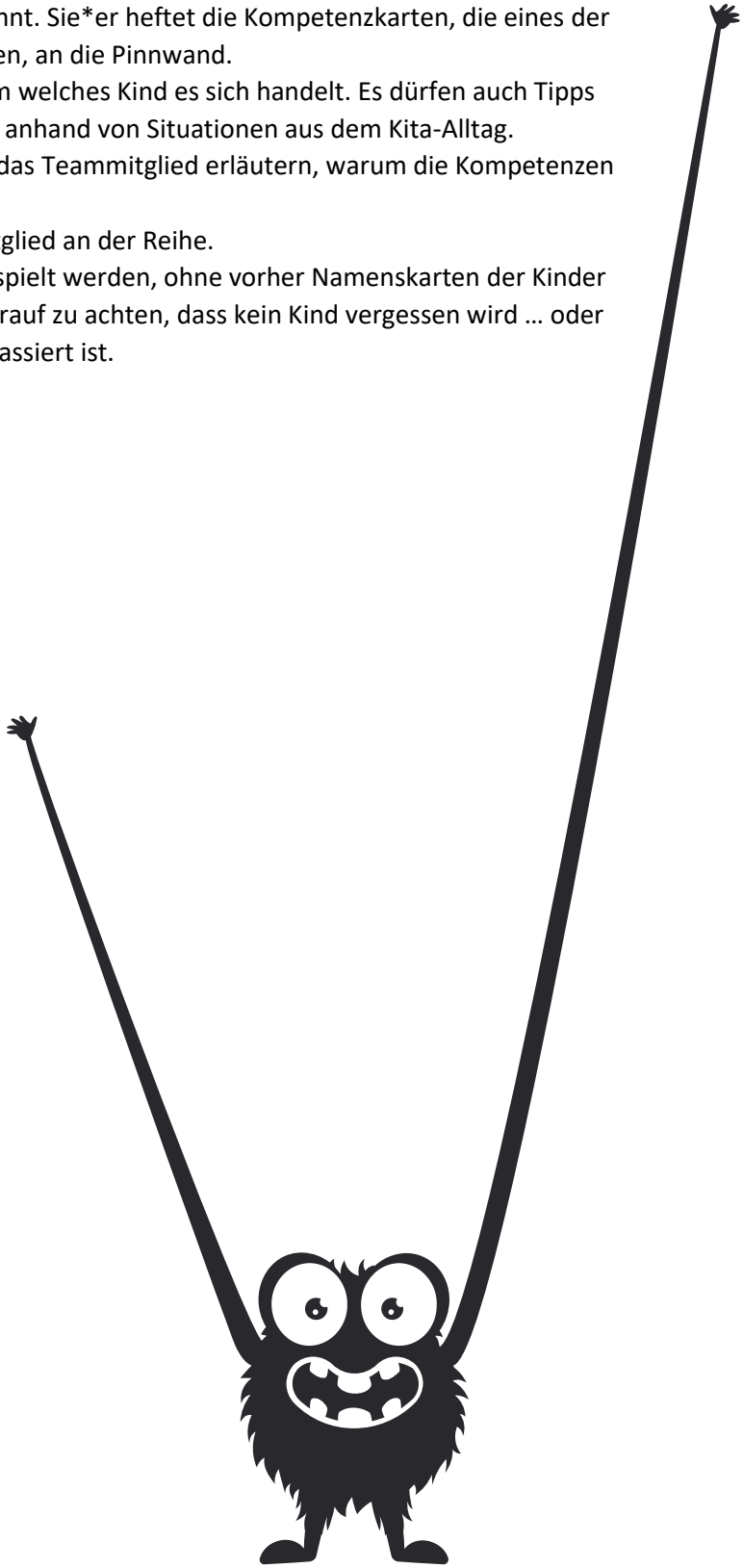
1. Kompetenzkarten (1 x je Kompetenz) & Joker auf getrennte Stapel legen.
2. Namen aller Kinder der Gruppe einzeln an die Pinnwand hängen
3. Das erste Teammitglied zieht eine Kompetenzkarte und ordnet sie einem Kind zu. Die Entscheidung wird den anderen Teammitgliedern erläutert, am besten anhand eines Beispiels.
4. Jokerrunde: Kann diese Kompetenz mehreren Kindern zugeordnet werden, können Joker beschriftet werden
5. Das nächste Teammitglied ist dran.
6. Das Spiel ist beendet, wenn es keine Karten mehr gibt bzw. wenn niemandem mehr eine weitere Kompetenz einfällt, die es zu verteilen gibt.

Variante 2:

1. Kompetenzkarten & Joker auf getrennte Stapel. Jede Kompetenzkarte sollte mehrfach vorhanden sein.
2. In einer Lostrommel befinden sich einzelne Zettel mit den Namen aller Kinder der Gruppe. Jeder Name sollte mindestens 2 x in der Trommel sein.

3. Kompetenzkarten werden auf die Teammitglieder zu gleicher Anzahl verteilt. Jede*r sollte mindestens 15 Karten haben.
4. Jedes Teammitglied zieht zwei Namenskarten aus der Lostrommel. Die Namen bleiben geheim.
5. Jede*r hat nun 5 - 10 Minuten Zeit, den gezogenen Kindern Kompetenzen aus den eigenen Karten zuzuweisen. Bei Bedarf kann mit Jokern ergänzt werden.
6. Das erste Teammitglied beginnt. Sie*er heftet die Kompetenzkarten, die eines der gezogenen Kinder beschreiben, an die Pinnwand.
7. Die anderen dürfen raten, um welches Kind es sich handelt. Es dürfen auch Tipps gegeben werden. Am besten anhand von Situationen aus dem Kita-Alltag.
8. Ist das Kind „entlarvt“, kann das Teammitglied erläutern, warum die Kompetenzen zugewiesen wurden.
9. Nun ist das nächste Teammitglied an der Reihe.

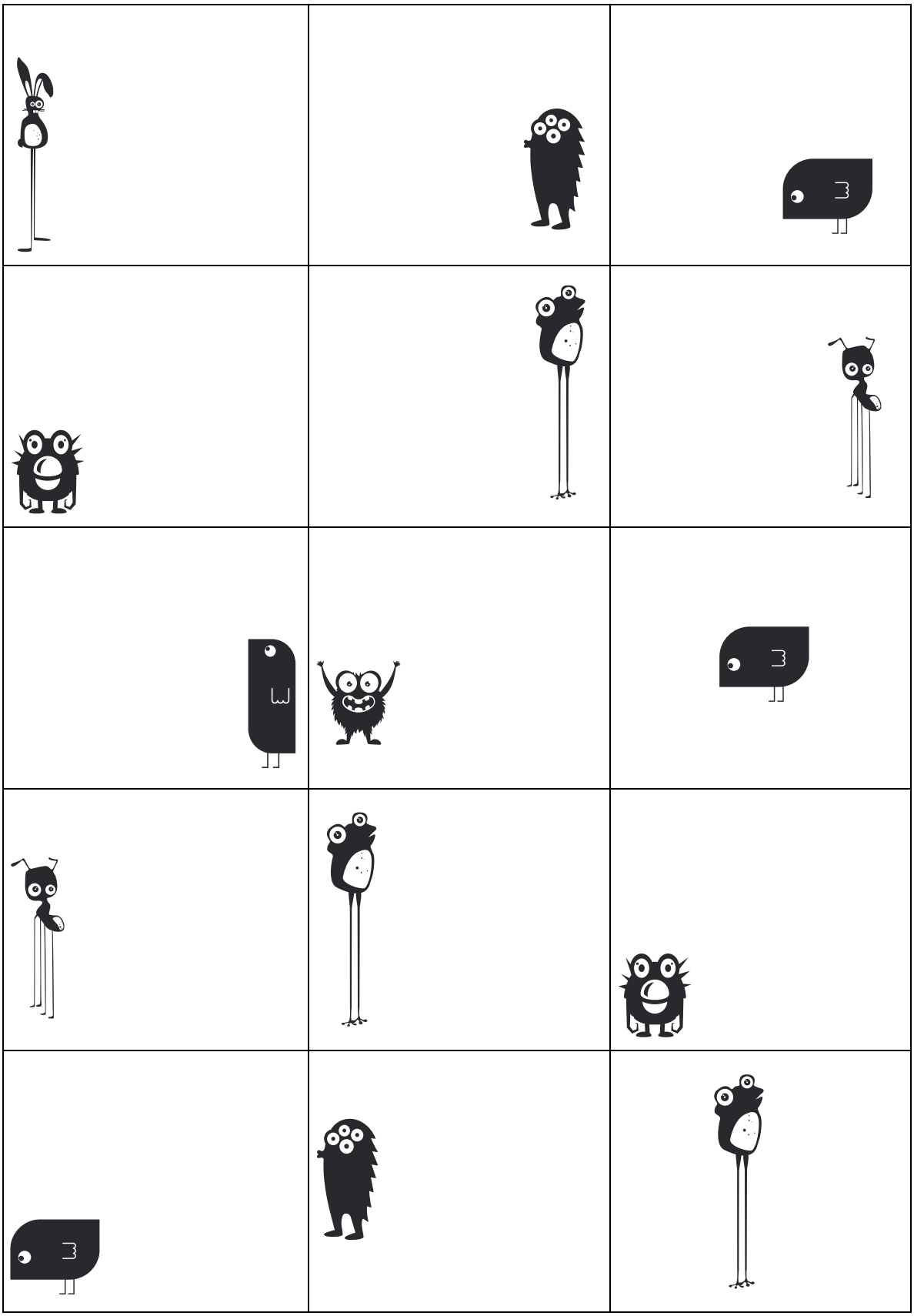
➔ Diese Variante kann auch gespielt werden, ohne vorher Namenskarten der Kinder zu ziehen. Wichtig ist nur, darauf zu achten, dass kein Kind vergessen wird … oder zu diskutieren, warum dies passiert ist.



neugierig	empathisch	fürsorglich
Feinmotorik	durchsetzungs-stark	mitfühlend
kann NEIN sagen	hilfsbereit	beharrlich
ausdauernd	kennt die eigenen Grenzen	resilient
holt sich Hilfe	erkennt die Grenzen der Anderen	selbstständig

hat Selbstwert-gefühl	kann Probleme lösen	Selbstwirksamkeit
hat eine differenzierte Wahrnehmung	interessiert	geduldig
Gedächtnis	Selbstfürsorge	Grobmotorik
solidarisch	fantasievoll	konflikt-fähig
kommunikations-fähig	kreativ	unvorein-genommen

selbst-verantwortlich	Verantwortungs-bewusstsein Anderen gegenüber	Selbst-organisation
sprachlich gewandt	Gefühle kennen	Begeisterungs-fähig
charmant	liebevoll	kann sich regulieren
emotional kompetent	sozial kompetent	verbindend
tolerant	wertschätzend	achtsam



Joker	Joker	Joker
Joker	Joker	Joker
Joker	Joker	Joker
Joker	Joker	Joker
Joker	Joker	Joker
Joker		

Joker	Joker	Joker
Joker	Joker	Joker
Joker	Joker	Joker
Joker	Joker	Joker
Joker	Joker	Joker
Joker		