

Kronkorken drehen



Darum geht es in dem Spiel

Bei diesem Spiel müssen die Spieler Kronkorken sammeln.
Ein Kronkorken ist der Deckel von einer Glasflasche.
Kronkorken finden Sie zum Beispiel auf Bierflaschen.



Wer kann mitmachen?

Das Angebot eignet sich für:

- Kinder im Alter von 6 bis 12 Jahren
- Jugendliche
- Erwachsene

Es können 12 bis 30 Menschen mitspielen.

Bei diesem Spiel können alle Menschen mitmachen.
Bei diesem Spiel können Menschen
mit allen Behinderungsformen mitmachen.



Wie viele Mitarbeiter brauchen Sie für das Spiel?

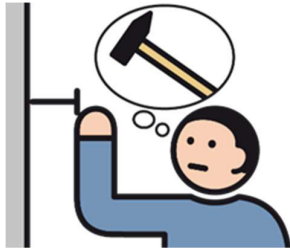
Sie brauchen 1 bis 2 Mitarbeiter.
Das kommt darauf an, wie viele Spieler es gibt.

Bei 2 Gruppen reicht ein Mitarbeiter.
Bei drei Gruppen brauchen Sie 2 Mitarbeiter.

● An welchem Ort kann das Spiel stattfinden?



Im Raum muss genügend Platz für alle Spieler sein.
Der Raum darf **nicht** zu eng sein.



Welches Material brauchen Sie für das Spiel?

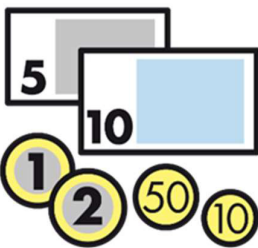
Für das Spiel brauchen Sie:

- 20 bis 30 Kronkorken
- 1 Stift

Für jede Gruppe brauchen Sie 10 Kronkorken.

Das bedeutet:

- Sie brauchen 20 Kronkorken,
wenn Sie das Spiel mit 2 Gruppen spielen.
- Sie brauchen 30 Kronkorken,
wenn Sie das Spiel mit 3 Gruppen spielen.



Was kostet das Spiel?

Das Spiel kostet **kein** Geld.

Die Kronkorken kosten **kein** Geld.

Sie können selbst Kronkorken sammeln.

Oder Sie bitten Freunde und Bekannte um Hilfe.

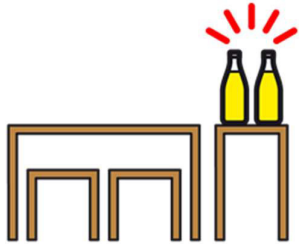


Wie viel Zeit brauchen Sie für das Spiel?

Für die Vorbereitung brauchen Sie 15 Minuten.

Das Spiel dauert 15 Minuten.

Für das Aufräumen brauchen Sie ungefähr 15 Minuten.



So bereiten Sie das Spiel vor

Sie können schon 3 bis 4 Wochen vor dem Spiel mit der Vorbereitung anfangen.

Sammeln Sie 20 bis 30 Kronkorken.

Alle Kronkorken müssen gleich aussehen.

Mit dem Stift schreiben Sie Zahlen in die Kronkorken.

Folgen Sie dieser Erklärung,

wenn Sie mit 2 Gruppen spielen:

- Schreiben Sie in 10 Kronkorken die Zahl 1
- Schreiben Sie in 10 Kronkorken die Zahl 2

Folgen Sie dieser Erklärung,

wenn Sie mit 3 Gruppen spielen:

- Schreiben Sie in 10 Kronkorken die Zahl 1
- Schreiben Sie in 10 Kronkorken die Zahl 2
- Schreiben Sie in 10 Kronkorken die Zahl 3

Das können Sie schon zu Hause machen.

Oder Sie bringen einen Stift mit zum Spiel.

Dann können die Gruppen die Zahlen selbst innen auf die Kronkorken schreiben.

Dann können sie sich ihre Zahlen besser merken.

Das machen Sie vor dem Spiel, wenn alle Spieler da sind:

- Teilen Sie alle Spieler in 2 bis 3 Gruppen auf.
- 1 Gruppe besteht aus 6 bis 10 Spielern.
- Sie teilen den Gruppen ihre Zahlen zu.
- Sie legen die Kronkorken vor den Spielern aus.

Die Spieler sollen die Zahlen **nicht** sehen.

Legen Sie deshalb die Kronkorken so aus,
dass man die Innenseite **nicht** sehen kann.

Mischen Sie die verdeckten Kronkorken gut durch.

Erklären Sie den Spielern den Ablauf vom Spiel.



So ist der Ablauf vom Spiel

Die Gruppen sitzen auf Bänken.

Oder sie sitzen auf Stühlen.

Jede Mannschaft sitzt als Gruppe zusammen.

Das ist wichtig:

Die Mannschaften sitzen voneinander getrennt.

So ist klar:

Welcher Spieler gehört zu welcher Mannschaft.

In der Mitte vom Raum liegen die Kronkorken.

Die erste Gruppe macht den ersten Spiel-zug.

Das gehört zu einem Spiel-zug:

- Eine Gruppe hebt einen Kronkorken auf.
- Sie dreht den Kronkorken um.

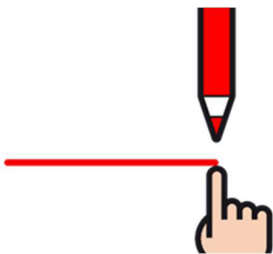
- Sie schaut in den Kronkorken hinein:
Welche Zahl steht in dem Kronkorken?
- Die Zahl im Kronkorken entscheidet:
Welche Gruppe bekommt den Kronkorken?

So verteilen Sie die Kronkorken:

- Gruppe 1 bekommt alle Kronkorken mit der Zahl 1
- Gruppe 2 bekommt alle Kronkorken mit der Zahl 2
- Gruppe 3 bekommt alle Kronkorken mit der Zahl 3

Der Spiel-zug ist nun vorbei.

Dann macht die nächste Gruppe einen Spielzug.



Das ist das Ende vom Spiel

Eine Gruppe hat zuerst 10 Kronkorken gesammelt.
Diese Gruppe gewinnt.

METACOM Symbole © Annette Kitzinger

Gefördert vom:



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

im Rahmen des Aktionsprogramms



deutsche kinder-
und jugendstiftung

AUF!leben

**Büro für
Leichte Sprache**
der Diakonie Stetten e. V.

Richtig
leicht
verständlich
geprüft



www.leichte-sprache-buero.de

Rahmenbedingungen: Kronkorken drehen



Wer kann das Spiel anbieten?

Verschiedene Menschen können das Spiel anbieten.

Sie planen das Spiel.

Sie laden andere Menschen ein.

Das bedeutet:

Sie bieten das Spiel an.

Deshalb nennt man sie: Anbieter.

Die Anbieter vom Spiel können sein:

- Fachkräfte,
- Ehrenamtliche,
- Leiter von Jugendgruppen,
- Leiter von anderen Gruppen,
- Eltern.

Diese Menschen können zu einer Organisation gehören.

Eine Organisation ist zum Beispiel:

- eine Firma,
- eine Einrichtung,
- ein Verein.

Arbeiten Sie bei einer Organisation?

Zum Beispiel:

- in einer Firma,
- in einer Schule,
- in einem Jugendhaus,
- bei einer Stadt
- oder in einem Verein.

Oder sind Sie Eltern von Menschen mit Behinderungen?
Dann können Sie dieses Spiel gut anbieten.



Für welche Arbeits-bereiche ist dieses Spiel geeignet?

Die Mitarbeiter von den Organisationen arbeiten
in verschiedenen Arbeits-bereichen.

Zum Beispiel in den Bereichen:

- Bildung und Arbeit
- Kultur und Freizeit

Dieses Spiel ist für folgende Arbeits-bereiche geeignet:

- Bildung und Arbeit
- Identität und Persönlichkeit
- Kultur und Freizeit
- Politik und Gesellschaft
- Sensibilisierung
- Teilhabe

Die Arbeits-bereiche erklären wir auf einer extra Seite.
Sie wollen die Erklärung lesen?

Dann können Sie mit der Maus diesen Link anklicken:

[Erklärung für die Arbeitsbereiche \(Link\)](#)



Was müssen Sie bei dem Spiel beachten?

Prüfen Sie vor dem Spiel:

- Brauchen Teilnehmer mit Behinderungen Unterstützung?
- Welche Unterstützung brauchen die Teilnehmer?

Dann brauchen Sie vielleicht mehr Mitarbeiter.
Diese Mitarbeiter unterstützen die Teilnehmer.



So können Sie das Spiel nutzen

Sie können Kronkorken drehen als eigenes Spiel spielen.
Bei dem Spiel gibt es immer eine Gewinnermannschaft.

Das ist aber **nicht** bei allen Spielen so.

Es gibt auch Spiele ohne Gewinner.

Haben Sie ein Spiel ohne Gewinner gespielt?

Aber Sie möchten trotzdem einen Gewinner ermitteln?

Dann können Sie die Spiele miteinander spielen.

Erst spielen Sie das Spiel ohne Gewinner.

Danach spielen Sie das Spiel Kronkorken drehen.

Dann haben Sie einen Gewinner.

METACOM Symbole © Annette Kitzinger