



Kim-Spiele – der Sinnesparcours

AUF EINEN BLICK

	Ort	Drinnen (Gruppenraum)
	Kernidee	Sehen, Tasten, Hören, Riechen und Schmecken trainieren
	Aufwand	Material 15 Min. · Vorbereitung 20 Min.

 90 Minuten

 8–20 Kinder

 7–12 Jahre

 4 Stationen

Material

- | | |
|---|---|
| ☐ Tablett mit 15 kleinen Gegenständen und ein Tuch | ☐ Lebensmittelproben (Apfel, Gurke, Banane, Karotte) – vorher Allergien abfragen |
| ☐ 5 Stoffsäckchen mit Tastgegenständen | ☐ Augenbinden |
| ☐ 5 Döschen mit Gerüchen (Kaffee, Zimt, Zitrone, Seife, Kakao) | ☐ Zettel und Stifte |

Ablauf

- | | |
|---------------|---|
| 0–10' | Ankommen – Begrüßung und kurze Erklärung: Kim-Spiele stammen aus dem Roman „Kim“ von Rudyard Kipling – Baden-Powell hat sie für Pfadfinder übernommen. |
| 10–70' | Stationen – Vier Gruppen wechseln alle 15 Minuten: Seh-Kim, Tast-Kim, Riech-Kim, Schmeck-Kim. |
| 70–80' | Auswertung – Lösungen vergleichen – wer hat am meisten erkannt? |
| 80–90' | Abschluss – Kurzer Gedanke: Gott hat uns wunderbar gemacht (Psalm 139,14). |



Kim-Spiele – der Sinnesparcours

So geht's – einfach erklärt

- 1 **Seh-Kim:** Eine Minute das Tablett anschauen. Tuch drüber. Aufschreiben, was ihr behalten habt.
- 2 **Tast-Kim:** In jedes Säckchen fassen, nicht reinschauen. Raten, was drin ist.
- 3 **Riech-Kim:** Augen zu, Döschen unter die Nase. Was riecht ihr?
- 4 **Schmeck-Kim:** Augenbinde auf, ein Stück probieren. Was ist das?
- 5 Ihr schreibt eure Antworten auf und vergleicht am Ende.

 **Beispiel:** „Ich habe mir gemerkt: Schlüssel, Löffel, Radiergummi, Marmor ... und irgendetwas Rotes. Was war das noch?“

Sicherheit

- Vor dem Schmeck-Kim Allergien und Unverträglichkeiten abfragen.
- Nichts Spitzes oder Zerbrechliches in die Tastsäckchen.
- Augenbinden sind freiwillig.

Varianten

- Hör-Kim: Geräusche vom Handy erraten.
- Draußen: 10 Dinge entlang eines Weges verstecken, die nicht in den Wald gehören.

Zum Nachdenken

Welcher Sinn ist dir am wichtigsten – und warum?