

Spielesammlung

Aufgelistet und gesammelt für den Einsatz im Kindergartenalltag, speziell für Kinder mit auditiven Verarbeitungs- und Wahrnehmungsstörungen (AVWS).

Autorinnen: Ilse Klar¹, Jutta Mertinat², Ute Reineking¹, Christa Schormann²

¹= Kindertagesstätte Bodelschwinghstraße in 32657 Lemgo, Bodelschwinghstraße 17

²= Kindertagesstätte Lemgo-Lieme in 32657 Lemgo, Dorfstraße 22

Projekt: Auditive Verarbeitungs- und Wahrnehmungsstörungen bei Kindern“

Hinweise:

Als Wegweiser durch die Sammlung werden verschiedene Situationen genannt, in denen die Spiele eingesetzt werden können:

- **Gruppenraum**
- **Stuhlkreis**
- **Turnhalle**
- **Tischspiel**
- **Einzelbetreuung**
- **Kleingruppenarbeit**
- **Partnerübung**

Die Spiele und Übungen sind nach Themen und Schwierigkeitsgrad sortiert

Nummer: A 1	
Form: Stuhlkreis	Schwierigkeitsgrad: mittel
Spiel:/Übung: „ Auf der Mauer, auf der Lauer “	
<p>Lied: „Auf der Mauer, auf der Lauer liegt `ne kleine Wanze. Auf der Mauer auf der Lauer liegt `ne kleine Wanze. Schaut euch mal die Wanze an, wie die Wanze tanzen kann. Auf der Mauer auf der Lauer liegt `ne kleine Wanze.“</p> <p>Beim Wiederholen des Liedes wird immer der letzte Buchstabe des Wortes Wanze weggelassen! Wanz, Wan, Wa, W, und beim letzten Mal singen wird an der Stelle des Wortes eine Pause gemacht.</p>	
Ziel: Auditive Aufmerksamkeit, Unterscheiden ähnlicher Laute	

Nummer: A 2	
Form: Stuhlkreis	Schwierigkeitsgrad: schwer
Spiel:/Übung: „ Wirrle, warrle “	
<p>„Wirrle, Warrle was ist das? Hinterm Ofen krabbelt was. Ist kein Fuchs, ist kein Has` Wirrle, warrle, was ist das?</p> <p>Ein Kind fühlt mit geschlossenen Augen, wer bei ihm gerade in der Handfläche, oder auf dem Rücken krabbelt. Dabei wird der Spruch aufgesagt. Wenn der „Blinde“ dreimal das Kind nicht errät, darf er fragen „Wirrle, warrle, wer ist das? Als Antwort bekommt er ins Ohr geflüstert „Wirrle, warrle“. Ob er nun die Stimme errät?</p>	
Ziel: Auditive Aufmerksamkeit, Stimmbildung	

Nummer: B	
Form: Kleingruppe - Einzelübung	Schwierigkeitsgrad: leicht
Spiel:/Übung: „ Der zerstreute Reporter “	
<p>Der „Reporter“ liest (erzählt) von einem Block bekannte Kinderreime und ersetzt Reimwörter durch andere, wie z.B.</p> <p style="padding-left: 40px;">„Himpelchen und Pimpelchen stiegen auf einen hohen Berg, Himpelchen war ein Heinzelmann und Pimpelchen ein JUNGE (Zwerg), Lange blieben sie da sitzen und wackeln mit ihren BLEISTIFTEN (Zipfelmützen) u.s.w.“</p> <p>Die Kinder erhalten vorher die Anweisung, dem Reporter zu helfen, alles wieder in Ordnung zu bringen.</p>	
Ziel: Auditive Diskriminierung	

Nummer: **C**

Form: **Turnhalle**

Schwierigkeitsgrad: **mittel**

Spiel:/Übung: „**Gebrüll im Zoo**“

Ein Kind geht vor die Tür, die anderen entscheiden sich für eine Tierstimme (für z.B. Hundegebell). Eines der Kinder wird ausgesucht eine andere Stimme zu machen (z.B. eine Katze imitieren). Alle Kinder bewegen sich gehen im Raum und fangen mit den Stimmen an, das Kind vor der Tür wird herein geholt und soll die Katze heraushören.

????? „Kannst Du die Katze hören?“ ?????

Ziel: **Auditive Figur - Grund- Unterscheidung**

Nummer: D 1	
Form: Turnhalle	Schwierigkeitsgrad: leicht
Spiel:/Übung: „ Wild und Still “	
<p>Zu einer frei gewählten Musik tanzen alle Kinder durch den Raum. Wird die Musik laut gedreht, stampfen die Kinder. Ist sie leise zu hören, tanzen alle auf Zehenspitzen. Wird die Musik ganz abgestellt, erstarren die Kinder zu einer Statue, bis die Musik wieder spielt.</p>	
Ziel: Auditiv - kinästhetische Koordination	

Nummer: D 2	
Form: Turnhalle	Schwierigkeitsgrad: leicht
Spiel:/Übung: „ Reise nach Jerusalem “	
<p>Für jedes Kind der Gruppe steht ein Stuhl bereit. Die Stühle sind in zwei Reihen so aufgestellt, dass die Rückenlehnen zueinander stehen. Zu einer laufenden Musik bewegen sich die Kinder im Kreis um die Stuhlreihen. Wird die Musik ausgeschaltet, sucht sich jedes Kind einen Stuhl. Nach einigen Durchgängen, werden in jeder Runde ein Stuhl weggenommen, so dass ein Kind ausscheidet.</p>	
Ziel: Auditiv - kinästhetische Koordination	

Nummer: **D 3**

Form: **Stuhlkreis**

Schwierigkeitsgrad: **leicht**

Spiel:/Übung: „**Gewitter**“

Die Kinder sitzen auf dem Boden vor ihrem Stuhl, die Füße sind unter den Stuhl gestreckt:

- „ Es beginnt zu tröpfeln!“ – Mit zwei Fingern jeder Hand auf den Stuhl klopfen
- „ Es regnet!“ - Mit vier Fingern jeder Hand auf den Stuhl klopfen
- „ Es gießt!“ - Das Klopfen wird lauter
- „ Es hagelt!“ - Mit den Knöcheln der Hände auf den Stuhl klopfen
- „ Es blitzt!“ - Zisch-Geräusche machen und mit den Händen Blitze in die Luft malen
- „ Es donnert!“ - Mit den Fäusten auf den Boden trommeln
- „ Alle laufen schnell nach Hause!“ - Die Hände auf den Kopf legen und eine Runde laufen
- „ Morgen scheint die warme Sonne wieder!“ - Mit den Händen einen großen Kreis beschreiben

Ziel: **Auditiv – kinästhetische Koordination**

Nummer: **D 4**

Form: **Turnhalle**

Schwierigkeitsgrad: **mittel**

Spiel:/Übung: **„Hohe und tiefe Töne“**

Zunächst werden den Kindern die Begriffe „HOCH“ und „TIEF“ erklärt, wie z.B.:

- ein Teddy sitzt hoch oben auf dem Schrank = HOCH
- ein Teddy sitzt unten auf dem Fußboden = TIEF
- ein Kind klettert auf den Stuhl.
- ein Kind legt sich auf die Erde.

Auf einer Flöte wird ein hoher Ton gespielt, das Kind stellt sich auf einen Stuhl. Auf der Flöte wird ein niedriger Ton gespielt, das Kind legt sich auf den Boden. Der Unterschied zwischen den Tönen sollte zunächst größer sein und kann später verkleinert werden.

Weitere Möglichkeiten der Darstellung, bei hohen und tiefen Tönen:

- Kind streckt sich und geht auf Zehenspitzen. (Hoch)
Kind duckt sich und geht in der Hocke. (Tief)
- Von einem Turm wird ein Bauklotz herunter genommen. (Tief)
- Auf einen Turm wird ein Klotz gelegt. (Hoch)

Ziel: **Auditiv – kinästhetische Koordination**

Nummer: D 5	
Form: Turnhalle	Schwierigkeitsgrad: mittel
Spiel:/Übung: „ Feuer, Wasser, Land “	
<p>Die Kinder laufen zu einem Tamburin in der Halle umher. Das Geräusch verstummt und es wird Feuer, Wasser oder Land gerufen. Die Kinder haben der Aufgabe entsprechend zu reagieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Feuer die Kinder legen sich auf den Boden • Wasser die Kinder klettern hoch, retten sich • Land Kinder retten sich auf eine Insel (Matte). 	
Ziel: Auditiv - kinästhetische Koordination	

Nummer: D 6	
Form: Turnhalle	Schwierigkeitsgrad: mittel
Spiel:/Übung: „ Lange und kurze Töne “	
<p>Zunächst werden den Kindern die Begriffe „LANG“ und „KURZ“ erklärt, wie z.B.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ein langes und ein kurzes Band • kurze und lange Schritte ausführen • kurze und lange Striche auf ein Papier malen. <p>Auf einer Flöte werden lange und kurze Töne gespielt, die Kinder versuchen diese Töne darzustellen: das Kind macht lange und kurze Schritte oder auf ein Papier werden entsprechend der Tonlänge, Striche gemalt.</p>	
Ziel: Auditiv - kinästhetische Koordination	

Nummer: **D 7**

Form: **Stuhlkreis oder Turnhalle**

Schwierigkeitsgrad: **mittel**

Spiel:/Übung: „**Laute und leise Töne**“

Die Begriffe „LAUT“ und „LEISE“ erarbeiten:

- ein Tamburin wird angeschlagen
- bei leisen Schlägen schleichen die Kinder
- bei lauten Schlägen stampfen die Kinder

Die Unterschiede zwischen lauten und leisen Tönen sollten sich mit der Zeit deutlich verringern.

Ziel: **Auditiv - kinästhetische Koordination**

Nummer: **E**

Form: **Kleingruppe - Einzelübung**

Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**

Spiel:/Übung: „**Lügenkönig**“

Der Lügenkönig behauptet, die Kinder können seine Lügen nicht aufdecken und erzählt z.B. folgende Geschichte:

„Es ist Sommer, alle schwitzen, denn es ist sehr WEISS (heiß).

Da wachsen viele Blumen auf einer LIESE (Wiese).

Wir spielen mit dem FALL (Ball).

Davon bekomme ich WURST (Durst).

Wir schenken uns aus einer TANNE (Kanne) ein.

Der SEE (Tee) schmeckt gut.

Nun legen wir uns noch ein Stück Brot auf den KELLER (Teller).

Ziel: **Auditive Aufmerksamkeit, Unterscheidung ähnlicher Laute**

Nummer: F	
Form: Einzelübung - Kleingruppe	Schwierigkeitsgrad: schwer
Spiel:/Übung: „ Klangreihenfolge “	
<p>Verschiedene Instrumente werden der Gruppe vorgestellt, um sich den Klang einzuprägen und sichtbar abgelegt. Nun schließt ein Kind die Augen, 2,3,4 oder 5 Instrumente werden angespielt. Erst dann öffnet das Kind die Augen wieder und sortiert die Instrumente in der gehörten Reihenfolge.</p>	
Ziel: Auditive Merkfähigkeit	

Nummer: **G**

Form: **Kleingruppe**

Schwierigkeitsgrad: **schwer**

Spiel:/Übung: „**Gemalte Stimme**“

Einer singt einen Ton und malt gleichzeitig einen Strich auf ein langes Papier. Immer, wenn die Stimme tiefer wird, geht der Strich nach unten. Wenn die Stimme heller wird, geht der Strich in Richtung des oberen Bildrandes. So entstehen, wenn ich das Spiel wiederhole, mehrere Wellenlinien auf dem Papier.

Um die Schwierigkeit zu erhöhen, könnte einer singen und ein anderer zeichnet dazu.

Ziel: **Auditiv – visuelle Koordination**

Nummer: H	
Form: Einzelübung - Kleingruppe	Schwierigkeitsgrad: schwer
Spiel:/Übung: „ Lieder raten “	
<p>Der Takt eines bekannten Liedes wird auf dem Tisch geklopft.</p> <p>????? „ Welches Lied ist es?“ ?????</p> <p>Mögliche Hilfestellung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 3 Lieder zur Auswahl geben. • Die Lieder immer wieder klopfen und dazu singen. 	
Ziel: Dichotisches Hören und auditive Merkfähigkeit	

Nummer: I	
Form: Turnhalle	Schwierigkeitsgrad: mittel
Spiel:/Übung: „ Bojenspiel “	
Ein Kind ist der Dampfer. Alle anderen die Bojen, die im Raum verteilt stehen. Der Dampfer hat die Aufgabe, die Bojen zu umschiffen. Dabei läuft er rückwärts. Die Bojen geben Signal bei Nähe des Dampfers ab, damit dieser ausweichen kann.	
Ziel: Hör- und Bewegungskoordination	

Nummer: J 1	
Form: Kreis spiel	Schwierigkeitsgrad: leicht
Spiel:/Übung: „ Im Keller ist es duster “	
<p>Ein Kind buckt auf den Knien eines anderen im Kreis.</p> <p>Das Lied: „Im Keller ist es duster, da wohnt ein armer Schuster, der hat kein Licht, der hat kein Licht, der kennt die liebe Sonne nicht“</p> <p>wird gesungen. Ein weiteres Kind wird unter Zeichen heran gewunken und fragt: „1, 2, 3, 4 wer steht hinter Dir?“</p> <p>Das buckende Kind versucht zu erraten, wer hinter ihm steht.</p>	
Ziel: Hör- und Gedächtnisspanne	

Nummer: J 2	
Form: Stuhl kreis	Schwierigkeitsgrad: schwer
Spiel:/Übung: „ Stille Post “	
<p>Ein ausgewähltes Kind denkt sich ein Wort aus und flüstert dieses seinem Nachbarn ins Ohr. Dieses Kind flüstert seinem nächsten Nachbarn das verstandene Wort zu und so weiter, bis das Wort die Runde gemacht hat. Das Kind am Ende der Runde sagt das gehörte Wort laut. Es gibt oft eine lustige Überraschung.</p>	
Ziel: Hör - Gedächtnisspanne	

Nummer: K 1	
Form: Stuhlkreis	Schwierigkeitsgrad: leicht
Spiel:/Übung: „ Fünf Gespenster “	
<p>Fingerspiel:</p> <p>Fünf Gespenster hocken vor dem Fenster Das Erste schreit „Haaa!“ -Hände dachförmig vor den Mund halten Das Zweite heult „Hooo!“ -Hände bilden Kreis vor`m Mund Das Dritte brummt „Huuu!“ -einhändig Kreis vor`m Mund Das Vierte lacht „Hiii!“ -Zeigefinger ziehen Mundwinkel auseinander Das Fünfte schwebt zu dir herein -ausholende schwebende Handbewegung Und flüstert „Woll`n wir Freunde sein!“</p>	
Ziel: Rhythmisch- melodische Differenzierung, Unterscheidung ähnlicher Laute	

Nummer: K 2	
Form: Turnhalle	Schwierigkeitsgrad: mittel
Spiel:/Übung: „ Rhythmische Bewegung mit Musik “	
<p>Die Musik „TIERZIRKUS“ von Fidula Fon 1212 (5407 Boppard, Rhein und 5033 Salzburg) spielt eindeutige instrumentale Stücke zu verschiedenen Tierbewegungsarten, wie Löwe, Affe, Pferd, Elefant.</p> <p>?????“ Kannst Du erkennen, zu welchem Tier diese Musik gehört?“ ?????</p>	
Ziel: Rhythmisch- melodische Differenzierung	

Nummer: K 3	
Form: Turnhalle	Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Spiel:/Übung: „ Bewegung nach Klanginstrumenten “	
<p>Verschiedene Klanginstrumente werden angeschlagen,(z.B.Triangel, Cymbel), die Kinder bewegen sich im Raum nach ihrem Empfinden. Z.B. wie eine Schlange, ein Löwe oder eine Elfe.</p>	
Ziel: Rhythmisch- melodische Differenzierung	

Nummer: K 4	
Form: Einzelübung	Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Spiel:/Übung: „ Rhythmisches Sprechen “	
<p>Das Kind spricht seinen Namen und klatscht dazu die Silben. Die Silben bekannter Wörter können geklatscht werden. Auf einem Rhythmusinstrument können Namen, Wörter, Abzählverse und Anderes begleitet werden.</p> <p>Wenn ich Lego- oder andere Bausteine zur Hilfe nehme, kann das Kind für jede Silbe einen Stein ?</p> <p>????? „Versuche im Rhythmus deinen Namen zu klatschen.“?????</p>	
Ziel: Rhythmisch- melodische Differenzierung	

Nummer: L 1	
Form: Turnhalle	Schwierigkeitsgrad: leicht
Spiel:/Übung: „ Blinde Kuh “ (veränderte Form)	
<p>Alle mitspielenden Kinder, bis auf eines, bekommen zum Verbinden der Augen ein Tuch. Das noch sehende Kind bekommt eine Glocke, mit der es fortlaufend läutet. Die anderen Kinder „ blinde Kühe“ müssen dann versuchen, sich gut zu orientieren und das Kind zu fangen.</p>	
Ziel: Richtungshören	

Nummer: L 2	
Form: Kleingruppe	Schwierigkeitsgrad: mittel
Spiel:/Übung: „ Topf schlagen “	
<p>Ein Kind der Gruppe bekommt die Augen verbunden. Ein Topf mit einem kleinen „Schatz“ darunter wird platziert. Das suchende Kind wird gedreht, um ein wenig die Orientierung zu verlieren. Nun wird der Topf einmal angeschlagen, das Kind soll diesem Ton folgen. Als Richtungshilfe wird gelegentlich der Topf angeschlagen.</p> <p>Eine andere Orientierungshilfe könnte sein, dass „Laut“ geklopft wird, wenn sich das Kind dem Topf nähert und leise wenn es sich vom Topf entfernt.</p>	
Ziel: Richtungshören	

Nummer: **L 3**

Form: **Kleingruppe**

Schwierigkeitsgrad: **schwer**

Spiel:/Übung: „**Mäuschen piep mal**“

Die Kinder spielen verstecken etwas anders. Ein Kind bekommt die Augen verbunden und die anderen verstecken sich. Das suchende Kind ruft: „Mäuschen piep mal!“ Nach Gehör darf nun gesucht werden; durch wiederholtes Piepsen wird geholfen.

Ziel: **Richtungshören**

Nummer: M 1	
Form: Kleingruppe	Schwierigkeitsgrad: leicht
Spiel:/Übung: „ Wo tickt es? “	
<p>Ein Kind der Kleingruppe verlässt den Raum, dann wird eine laut tickende Uhr, z.B. Eieruhr Wecker, versteckt. Das Kind kommt zurück in den Raum und hat nun die Aufgabe die Uhr zu finden.</p> <p>????? „Hörst Du das Ticken, versuche es zu finden?“ ?????</p>	
Ziel: Richtungshören durch Schall- Lokalisation	

Nummer: M 2	
Form: Stuhlkreis	Schwierigkeitsgrad: leicht
Spiel:/Übung: „ Bello, Bello, Dein Knochen ist weg! “	
<p>Ein Kind ist der „Bello“ und hockt, mit geschlossenen Augen in der Mitte eines Kreises. Auf dem Rücken des Kindes liegt der „Knochen“ z.B. Baustein. Ein Kind wird durch Gesten aufgefordert, den Knochen zu nehmen. Dieses sollte so geräuschlos wie möglich geschehen, denn „Bello“ will seinen Knochen zurück haben. Alle Kinder verstecken ihre Hände hinter dem Rücken und rufen: „ Bello, Bello, dein Knochen ist weg!“. Bello versucht nun den Knochendieb zu finden. Er geht auf ein Kind zu, welches er verdächtigt und bellt dieses an. Das Kind zeigt seine Hände, hat es den Knochen nicht, wird weitergebellt, bis zu drei Versuche hat das Kind. Findet es den Knochen nicht, so heißt es: „ Knochendieb zeig`Dich!“, der Knochendieb darf nun „Bello“ sein.</p>	
Ziel: Richtungshören durch Schall - Lokalisation	

Nummer: M 3	
Form: Kleingruppe	Schwierigkeitsgrad: mittel
Spiel:/Übung: „ Geräuschquelle “	
<p>Ein Geräusch wird erzeugt, z.B. rasseln mit einem Körnersack. Zuerst sichtbar, dann mit geschlossenen Augen. Ein Kind der Gruppe verursacht ein Geräusch und bewegt sich dabei im Raum, ein zweites Kind versucht „blind“ diesem Kind bzw. Geräusch zu folgen.</p> <p>????? „Kannst du hören, wo sich das Geräusch hin bewegt?“ ?????</p>	
Ziel: Richtungshören durch Schall- Lokalisation	

Nummer: N	
Form: Einzelübung	Schwierigkeitsgrad: mittel
Spiel:/Übung: „ Reihung von Geräuschen “	
<p>Verschiedene Materialien, um Geräusche zu machen liegen bereit. Das Kind schaut sich die Materialien an, bekommt dann die Augen verdunkelt und lauscht einer Reihung von Geräuschen. Die Augen werden wieder geöffnet und das Kind soll versuchen die Geräusche in der Reihenfolge zu wiederholen.</p> <p>????? „Weißt Du was Du eben gehört hast?“ ?????</p>	
Ziel: Sequenzgedächtnis	

Nummer: **O**

Form: **Stuhlkreis**

Schwierigkeitsgrad: **leicht**

Spiel:/Übung: „**Meine Stimme**“

Ausprobieren, was ich mit der Stimme alles machen kann:

- Singen, flüstern, schreien, summen, murmeln, brummen, lachen, sprechen, zischen, krächzen, rufen, sich heben, sich senken.

Kontraste bilden:

- hohes schrilles Piepsen (wie eine Maus)
- tiefes, klangvolles Brüllen (wie ein Löwe)

Geräusche mit der Stimme nachmachen:

- Auto, Trecker, Flugzeug, Rasierapparat, Säge, Quietschen einer Tür, Haustürklingel, Kirchenglocken, Rauschen einer Dusche.

Mit der Stimme Tiere nachmachen:

- Biene, Bär, Hund, Huhn, Kuh, Katze, Uhu, Maus, Elefant, Affe, Wellensittich, Katze, Schlange.

Ziel: **Stimmbildung, Lautanalyse und -synthese**

Nummer: P 1	
Form: Einzelübung	Schwierigkeitsgrad: schwer
Spiel:/Übung: „ Ergänzungsgeschichte “	
<p>Eine Geschichte wird vorgelesen und nebenbei läuft leise Hintergrundmusik. Einzelne Wörter, die aus dem Zusammenhang erkennbar oder durch Bilder ergänzt werden können, werden offen gelassen. Das Kind hat die Aufgabe diese Lücken zu schließen und das fehlende Wort zu nennen.</p> <p>Beispiel: Da setzt der Kasperl die Mütze von Seppel auf und nahm die Mütze von Kasperl.</p>	
Ziel: Trennung von Nutz- und Störschall	

Nummer: P 2	
Form: Kleingruppe	Schwierigkeitsgrad: schwer
Spiel:/Übung: „ Gemeinsam musizieren “	
<p>Die Kinder der Gruppe erhalten Instrumente, z.B. Rassel, Trommel, Xylophon, Flöte. Ein Kind schlägt einen gleich bleibenden Rhythmus, nach einiger Zeit beginnt der Partner eine Melodie zu spielen. Es sollte versucht werden den Rhythmus gleichmäßig zu halten.</p> <p>Soll die Aufgabe schwieriger werden, kann der Rhythmus differenzierter werden.</p>	
Ziel: Trennung von Nutz- und Störschall	

Nummer: **P3**

Form: **Stuhlkreis**

Schwierigkeitsgrad: **n.n.**

Spiel:/Übung: „Wir flüstern“

Die Kinder sitzen im Kreis und ein Kind wählt einen Spielpartner aus. Diesem flüstert es auf die bestehende Entfernung etwas vorher Abgesprochenes wie z.B. Lieblingessen, eine Farbe oder den Namen eines Freundes zu.

Ziel: Trennung von Nutz- und Störgeräuschen

Nummer: **Q 1**

Form: **Turnhalle**

Schwierigkeitsgrad: **leicht**

Spiel:/Übung: „**Tonlagen erkennen**“

Ein Seil wird gespannt, beim Erklingen wie z. B. der Triangel kriechen die Kinder unter dem Seil her.

Beim Erklingen eines anderen Instrumentes wie z.B. Cymbeln springen die Kinder über das gespannte Seil.

Jedes Kind erhält zwei Klanghölzer, die Kinder probieren Schlagmöglichkeiten aus, z.B.

über Kreuz, parallel aneinander, frontal zueinander. Die Klanghölzer werden beiseite gelegt, ein Kind behält die Hölzer und schlägt:

- a) für alle sichtbar:
1. über Kreuz
 2. parallel aneinander
 3. frontal zueinander

????? „Hörst Du einen Unterschied? Klingen die Schläge anders?“ ?????

b) verdeckt, ebenso wie a)

????? „Kannst Du erraten, wie die Hölzer geschlagen wurden?“ ?????

Ziel: **Unterscheidung ähnlicher Laute**

Nummer: Q 2	
Form: Turnhalle	Schwierigkeitsgrad: leicht
Spiel:/Übung: „ Was tut sich da? “ (1)	
<p>Verschiedene Materialien liegen für die Kinder sichtbar aus. Zunächst wenige, später kann die Anzahl gesteigert werden. Z. B. Murmeln, Reifen, Würfel, Auto.... Die gleichen Gegenstände sind für die Kinder unsichtbar, z.B. hinter einem Vorhang, aufgebaut. Nun lässt eine Person ein Geräusch erklingen.</p> <p>????? „ Wer weiß welcher Gegenstand zu hören ist?“ ?????</p>	
Ziel: Unterscheidung ähnlicher Laute, Wahrnehmungskonstanz	

Nummer: Q 3	
Form: Kleingruppe	Schwierigkeitsgrad: mittel
Spiel:/Übung: „ Geräuschkisten “	
<p>Dosen oder verschlossene Papprollen werden mit verschiedenen Materialien gefüllt. Z.B. kleinen Steinchen, Büroklammern, Reis, Sand. Beim Rasseln der Dosen sollte zu Beginn ein deutlicher Unterschied zwischen hoch (hell) und tief (dunkel) zu hören sein. Die Kinder werden aufgefordert beim Erklingen eines hohen Tones in die Hände zu klatschen und bei einem tiefen Ton mit den Füßen zu stampfen.</p> <p>?????? „Höre zuerst genau und klatsche oder stampfe dann.“ ??????</p>	
Ziel: Unterscheidung ähnlicher Laute	

Nummer: Q 4	
Form: Kleingruppe	Schwierigkeitsgrad: mittel
Spiel:/Übung: „ Geräuschmemory “	
Die Kinder versuchen aus einer größeren Anzahl von Geräuschdosen, zwei gleich klingende Dosen heraus zu finden. ????? „Höre genau, vergleiche und merke!“ ?????	
Ziel: Unterscheidung ähnlicher Laute	

Nummer: R 1	
Form: Stuhlkreis	Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Spiel:/Übung: „ Küchenmusik “	
<p>Mit einem Holzlöffel an verschiedene Gefäße schlagen, z. B. Tasse, Teller, Plastischüssel oder Blechschüssel.</p> <p>????? „Kannst Du einen Unterschied hören?“ ?????</p> <p>Ein Kind mit verbundenen Augen darf erraten, welches der Gefäße angeschlagen wurde.</p> <p>Steigerung: Wiederholung des Ablaufs mit einem Metalllöffel, um zunächst die Unterschiede deutlich zu machen; anschließend darf ein Kind raten.</p> <p>????? „Welches Gefäß wurde mit welchem Löffel angeschlagen?“ ?????</p>	
Ziel: Unterscheidung ähnlicher Laute, Wahrnehmungskonstanz	

Nummer: R 2	
Form: Einzelbeschäftigung/Kleingruppe	Schwierigkeitsgrad: schwer
Spiel:/Übung: „ Geräusche - Lotto “	
<p>In einer Schüssel werden nacheinander verschiedene Materialien bewegt. Die gleichen Materialien liegen aus, z.B. Perlen, Murmeln, Erbsen, Stäbchen.</p> <p>Wenn ich das Material in der Schüssel für die Kinder „unsichtbar“ mache, können die erraten, um was es sich handelt und des entsprechende Ding zu sich nehmen.</p> <p>????? „Kannst du heraushören, was ich in der Schüssel bewegt habe?“ ?????</p>	
Ziel: Unterscheidung ähnlicher Laute, Wahrnehmungskonstanz	

Nummer: R 3	
Form: Turnhalle	Schwierigkeitsgrad: schwer
Spiel:/Übung: „ Geräusche der Bälle “	
<p>Verschiedene Bälle, z. B. großer Gymnastikball, kleiner Gummiball und Flummi lasse ich auf den Boden prellen.</p> <p>????? „Kannst Du einen Unterschied hören?“ ????? ????? „Welchen?“ ?????</p> <p>Ein Kind darf sich umdrehen und erraten, welcher Ball wurde geprellt.</p>	
Ziel: Unterscheidung ähnlicher Laute, Wahrnehmungskonstanz	

Nummer: R 4	
Form: Einzelbeschäftigung/Kleingruppe	Schwierigkeitsgrad: schwer
Spiel:/Übung: „ Geräusche - Lotto “	
<p>In einer Schüssel werden nacheinander verschiedene Materialien bewegt. Die gleichen Materialien liegen aus, z.B. Perlen, Murmeln, Erbsen, Stäbchen. Wenn ich das Material in der Schüssel für die Kinder „unsichtbar“ mache, können die erraten, um was es sich handelt und des entsprechende Ding zu sich nehmen.</p> <p>????? „Kannst du heraushören, was ich in der Schüssel bewegt habe?“ ?????</p>	
Ziel: Unterscheidung ähnlicher Laute, Wahrnehmungskonstanz	

Nummer: **R 5**

Form: **Turnhalle**

Schwierigkeitsgrad: **schwer**

Spiel:/Übung: „**Was tut sich da?**“ (2)

In einer erweiterten Version kann das gehörte Geräusch mit einer Bewegung verbunden werden: z.B. „Lege dich auf den Boden, wenn Du die Murmel hörst.“ oder „Stehe auf einem Bein, wenn der Reifen rollt u.ä.

????? „ Wer weiß welcher Gegenstand zu hören ist?“ ?????

Ziel: **Unterscheidung ähnlicher Laute, Wahrnehmungskonstanz**

Nummer: S 1	
Form: Stuhlkreis	Schwierigkeitsgrad: leicht
Spiel:/Übung: „ Geräusche erkennen “	
<p>Auf einem Tisch, außerhalb des Kreises, liegen verschiedene Gegenstände verdeckt von einem Tuch. Ich drehe mich zum Tisch und lasse unsichtbar für die Kinder, ein Geräusch erklingen: z. B. Schlüsselbund, Ticken einer Eieruhr, Papier zerreißen, Stift anspitzen...</p> <p>????? „Was hörst Du?“ ?????</p>	
Ziel: Wahrnehmungskonstanz	

Nummer: S 2	
Form: Einzelübung	Schwierigkeitsgrad: mittel
Spiel:/Übung: „ Geräusche raten “	
<p>Das Kind hat sein Gesicht zur Wand oder zum Fenster gewandt. An einem beliebigen Ort im Raum führe ich ein Geräusch aus: wie z.B. Papier zerreißen, Seite eines Buches umschlagen, Tür öffnen oder schließen, Glas o.ä. auf einer Tischplatte hin- und herschieben, radieren ...</p> <p>????? „Was mache ich hinter Deinem Rücken?“ ?????</p>	
Ziel: Wahrnehmungskonstanz	