

Anlage 4: Sinnesspiele zum Hören

Klangwald

Ein Kind mit verbundenen Augen spielt eine Fledermaus. Alle anderen Kinder sind Bäume und verteilen sich im Klassenraum. Wenn die Fledermaus einen (Ultraschall-) Ruf ausstößt, müssen die Bäume, die in der entsprechenden Richtung stehen, durch Klatschen o.ä. antworten. Schafft es die Fledermaus, den Wald zu durchqueren, ohne sich an den Bäumen zu stoßen?

Hörrätsel

Ungesehen erzeugt ein Kind oder eine Lehrer/in hinter einer Decke o.ä. Alltagsgeräusche, die von den anderen Kindern erraten werden.
Beispiele: Wasser eingießen, Klettverschluss schließen, ...

Wecker gesucht

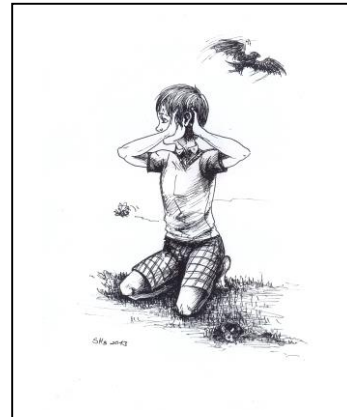
Ein hörbar tickender Wecker wird programmiert und im Klassenzimmer versteckt. Finden ihn die Kinder, bevor der Wecker klingelt?

Regentöne

Hier geht es um die akustische Darstellung von Regen mit verschiedenen Hilfsmitteln: mittels der Hände (Fingerspitzenklopfen auf Tisch), durch Trommeln, den Wasserhahn o.a. Es sollen verschiedene Formen und Intensitäten des Regens vertont werden.

Arche Noah

Die Kinder ziehen verdeckte Zettel, auf denen die Namen von Tieren stehen. Jedes Tier ist zweimal vorhanden. Die Kinder verteilen sich im Raum und beginnen die Geräusche ihres Tieres nachzuahmen. Ziel ist es, den „Tier-Partner“ anhand der Geräusche zu erkennen. Danach können die Pärchen sich gegenseitig vorstellen.



Botschaften

Im Klassenraum lesen vier Kinder gleichzeitig unterschiedlicher Art vor; was konnten die anderen hören und verstehen? Wie haben sich die Vorlesenden gefühlt?
(Alternativ: Alle reden vor sich hin und reflektieren anschließend, was sie außer ihrer eigenen Stimme noch gehört haben.)

Hör-Memory

In jeweils zwei leere Filmdosen wird ein bestimmtes Material (z.B. Reis) gefüllt. Die Kinder können durch Schütteln der Dosen versuchen, die jeweiligen Partner zu finden. Zur Kontrolle kann die Dose geöffnet werden oder eine gleiche Markierung am Dosenboden angebracht werden.

Was ist heruntergefallen?

Alle sitzen mit geschlossenen Augen im Sitzkreis; in der Mitte liegen Gegenstände auf einem Tuch, die vorher alle betrachtet haben. Eine Person lässt einen Gegenstand fallen (z.B. eine Nuss, eine Zeitung, einen Stift, ...). Anschließend erraten die anderen Kinder, welcher Gegenstand fiel.

Rückenhören

Zwei Kinder stellen sich Rücken an Rücken und führen ein Gespräch, ohne die Köpfe zu wenden. Sie tauschen sich anschließend darüber aus, was sie gehört haben und reflektieren diese Erfahrung – auch hinsichtlich der Bedeutung des Sehens für ein gutes Gespräch.

Flüsterpost

Eine Nachricht wird im Kreis durch Flüstern weitergegeben. Der ursprüngliche Satz wird am Ende mit dem angekommenen Satz verglichen.

Detektivspiel

Hierbei stehen alle Kinder im Kreis und ziehen jeweils ein Los. Ein Kind hat ein Kreuz auf seinem Los und ist demnach der Zauberer. Es muss dies jedoch geheim halten. Es versucht nun heimlich, die anderen Kinder durch Zublinzeln zu verzaubern. Wird ein Kind angeblinzelt, ist es verzaubert und muss eine deutliches Zeichen vollführen (umdrehen o.ä.). Zwei andere Kinder sind Detektive und versuchen herauszufinden, wer der Zauberer ist, bevor sie selbst verzaubert werden.

Schrätsel

Eine Person (Kind oder Lehrerin) beschreibt einen sichtbaren Gegenstand im Raum mit einem Satz:

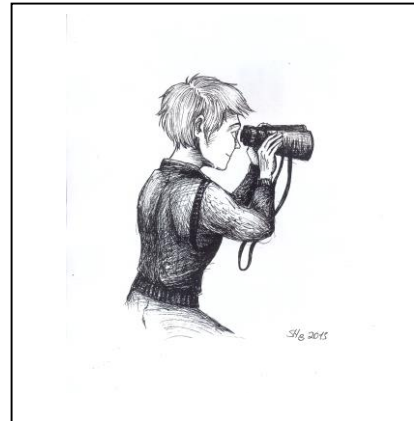
„Ich sehe was, was ihr nicht seht, und das ist ...“. Der Satz wird mit einer spezifischen Eigenschaft ergänzt. Wer ihn zuerst errät, gibt den nächsten Gegenstand an.

Fotograf/-in und Kamera

Ein Kind – die Fotografin bzw. der Fotograf – führt ein zweites Kind mit geschlossenen Augen – die „Kamera“ – durch den Raum zu einem Gegenstand und drückt dann den Auslöser, in dem es auf die Schulter klopft o. Ä.. Die Kamera öffnet die Augen und betrachtet das Bild; dann „entwickelt“ sie es, indem sie mit geschlossenen Augen erzählt, was sie gesehen hat.

Was gehört hier nicht her?

Ein Stückchen Wald oder ein Teil des Schulhofs wird mit Dingen präpariert, die dort nicht hingehören, beispielsweise ein Stück Seife, ein Kuscheltier oder aber auch Schwierigeres wie ein Zapfen im Laubwald oder eine Walnuss unter einer Linde. Die Kinder dürfen die Stelle von einer markierten Linie aus betrachten und sollen herausfinden, was hier fehl am Platze ist.

**Seh-Kim**

Alle Kinder sitzen im Kreis. In der Mitte auf einem Tuch liegen Gegenstände, die zunächst benannt werden. Dann wird über diese Gegenstände ein Tuch gedeckt und alle Kinder schreiben auf, was sie sich gemerkt haben.

Wie viele Brillen?

Alle stehen im Kreis und versuchen sich das gesamte Bild einzuprägen. Auf ein Signal werden die Augen geschlossen. Einer stellt nun Fragen an die Gruppe, wie beispielsweise: „Wie viele Kinder tragen eine Brille?“. Wer richtig antworten kann, bekommt einen Punkt.

Detektivauge

Bei diesem Spiel stehen sich zwei Kinder gegenüber und versuchen sich das Erscheinungsbild des anderen genau einzuprägen. Auf ein Signal drehen sich beide Kinder voneinander weg und verändern drei Dinge an ihrem Erscheinungsbild (z.B. Frisur, Ärmel hochschieben,...). Auf ein zweites Signal drehen sie sich wieder zueinander und versuchen die Veränderungen am anderen zu entdecken.

Spiegelbild

Zwei Kinder stehen sich gegenüber. Ein Kind führt eine Bewegung aus, die das andere Kind nachahmt.

Morsen

Die Lehrperson leuchtet lang und kurz in verschiedenen Abständen mit einer Taschenlampe auf. Die Kinder kennzeichnen durch Striche die Zahl der Aufleuchtungen.

Sitzen ohne Stuhl

Alle Kinder stehen mit dem Rücken am Bauch des Hintermanns in einem sehr engen Kreis. Auf ein Zeichen hin, versuchen nun alle, sich auf den Schoß des Hintermanns zu setzen. Funktioniert es, ohne dass der Kreis auseinanderbricht?

Flussüberquerung

Je eine Kleingruppe (2-3 Kinder) bekommt zwei große Zeitungsseiten. Auf eine Seite stellt sich die gesamte Gruppe. Von nun an dürfen sie den Boden nicht mehr berühren, da es sich um einen reißenden Fluss handelt, und müssen versuchen, den Klassenraum mithilfe der zweiten Zeitung zu überqueren.

Aufstehen

Das Spiel beginnt in Partnerarbeit. Je zwei Kinder sitzen mit den Gesichtern zueinander gewandt auf dem Boden. Die Fußspitzen berühren sich und die Knie sind angewinkelt. Die beiden fassen sich an den Händen und versuchen gemeinsam aufzustehen. Ist dies geglückt, kann die Gruppe auf vier Kinder erweitert werden, bis es schließlich die ganze Klasse gemeinsam probiert.

Afrikanische Lastenträgerin

Die Kinder versuchen Gegenstände aus ihrem Umfeld oder auch Stoffsäckchen auf dem Kopf zu balancieren. Erschwerend können sie versuchen zu gehen, zu knien, sich hinzusetzen, aufzustehen, Treppe zusteigen oder sich zu drehen.



Schottenkampf

Zwei Kinder stehen sich auf einer Turnbank gegenüber, jedes hat einen mit Stroh oder weichen Tüchern gefüllten Beutel in der Hand. Nun versuchen beide, sich gegenseitig von der Bank zu schubsen.

Achtung: Zur Sicherheit sollten neben der Bank Matten liegen. Es wird vereinbart, dass nicht gegen den Kopf geschlagen werden darf.

Gegenverkehr

Auf einer Balancierstrecke versuchen zwei Kinder, welche gleichzeitig von jeweils einer Seite starten, aneinander vorbei zu gehen, ohne das Gleichgewicht zu verlieren. Als Balancierstrecke können Baumstämme, Mauern, Bordsteinkanten, Turnbänke o.ä. verwendet werden.

Tastkisten

Eine kleine Kiste wird mit verschiedenen Materialien befüllt. Die Kinder versuchen nur durch Tasten die Materialien zu erkennen. Eventuell können die Materialien thematisch sortiert sein (Obst, Schreibgeräte, glatte Gegenstände, ...) oder von den Kindern sortiert werden oder immer zwei gleiche Gegenstände müssen erkannt werden.

Rückenbilder

Hierbei handelt es sich um eine Partneraufgabe, bei der jeweils ein Kind dem anderen mit seinem Finger o.ä. ein Bild auf den Rücken malt. Das andere Kind soll die gemalte Figur erfühlen. Eine Variante des Spiels ist das Rückenmalen in einer langen Schlange – ähnlich des Spiels „Stille Post“

Fühlmemory

Kartonrechtecke werden mit verschiedenen Materialien beklebt. Die Kinder versuchen mit verbundenen Augen, die Paare zu erkennen.

Alternativ können aus einem Material (z.B. Sandpapier) verschiedene Formen ausgeschnitten werden.

Gut teilen

Die Kinder versuchen, mit verbundenen Augen Knetmasse oder Teig oder eine Scheibe Brot in zwei gleich große Teile zu teilen.



Fußweg

Hier wird ein Weg aus verschiedenen Materialien gelegt (Sand, Moos, Herbstlaub, Reisig oder auch Teppich, Folie, Wolle, ...). Ein Kind mit geschlossenen Augen wird von einem anderen Kind darüber geführt und danach zu seinen Empfindungen befragt. Alternativ können im Sommer auch barfuß Teile des Schulhofes tastend erkundet werden.

Händedrücken

Die Kinder sitzen in zwei Reihen nebeneinander und blicken sich gegenseitig an, so dass in der Mitte ein Gang entsteht. Alle Kinder halten sich innerhalb ihrer Reihe an den Händen und haben die Augen geschlossen. Die beiden vordersten Kinder haben die Augen geöffnet und warten auf ein optisches Signal des Spielleiters (z.B. eine bestimmte Karte). Erscheint dieses, geben die Kinder das Signal mit Hilfe eines Händedrucks bis zum Ende der Reihe weiter. Die jeweils letzten einer Reihe zeigen durch Händeheben oder eine andere Handlung (z.B. mit geschlossenen Augen einen Ball in die Luft werfen und wieder fangen), wann das Signal bei ihnen angekommen ist.

Tastschnur

An einer durch das Klassenzimmer aufgespannten Schnur werden verschiedene Gegenstände angebracht. Die Kinder bewegen sich mit geschlossenen Augen entlang der Schnur und ertasten die Gegenstände.

Turmbau

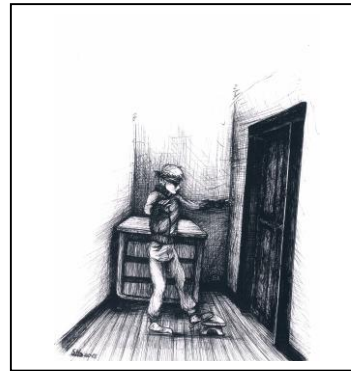
Die Kinder erhalten den Auftrag, mit verbundenen Augen einen Turm zu bauen.

Welche Dose ist leer?

Verschieden gefüllte Dosen sollen ohne Schütteln (bzw. sollte der Inhalt beim Schütteln kein Geräusch machen) nach ihrem Gewicht geordnet werden. Welche der Dosen ist leer?

Rücken an Rücken

Zwei Kinder versuchen gemeinsam ohne Einsatz der Hände aufzustehen. Sie sitzen dabei mit den Rücken zueinander. Durch einen Druckaufbau zwischen den Rücken ist dies gut möglich.



Luftmatratze

Hierbei handelt es sich um eine Entspannungsübung, bei der sich die Kinder in eine Luftmatratze einfühlen sollen. Sie können sich also prall aufpumpen und die Luft mit einem langen Zischen entweichen lassen. Dabei liegen sie flach auf dem Boden. Ein anderes Kind kann symbolisch das Aufpusten übernehmen und entsprechende Geräusche machen.

Lass dich fallen

Etwa 8 Kinder stehen in einem dichten Kreis und halten die Handflächen vor die Brust. Ein Kind steht in der Mitte und macht sich steif. Nun wird es vorsichtig wie ein Kegel im Kreis herumgereicht.

Roboter und Programmierer

Bei diesem Spiel simuliert jeweils ein Kind den Roboter und eines den Programmierer. Der Programmierer steuert den Roboter durch Antippen der Schulter, in deren Richtung der Roboter laufen soll, durch den Klassenraum. Der Roboter entscheidet, wo sich sein Einschaltknopf befindet und bewegt sich einem Roboter entsprechend.

Blinder Ortswechsel

Ein Kind führt einen Partner, dessen Augen verbunden sind, durch das Klassenzimmer. Kann der Partner ohne zu gucken den Ort nennen, an dem er angekommen ist?

Fortgeschrittene können es im Schulhaus oder auf dem Hof versuchen.

Nudelspiel

Je zwei Kinder bilden ein Team. Eines der Kinder nimmt eine Spaghetti in den Mund, das andere eine Makkaroni. Das Team, welches es als erstes schafft, ohne den Einsatz von Händen die Nudeln ineinander zu schieben, gewinnt.

Papierriss

Die Kinder erhalten die Aufgabe, nach einer vorgegeben Zeichnung aus (Zeitungs-)Papier den dargestellten Gegenstand (oder eine bestimmte Form) zu reißen.

Parfümdetektive

Eines der Kinder ist der Detektiv. Die anderen Kinder bekommen jeweils einen spezifischen Geruch auf den Handrücken aufgetragen (beispielsweise Parfüm). Dem Detektiv wird der Geruch des Bösewichts gezeigt. Der Detektiv versucht nun riechend den richtigen Geruch und damit das richtige Kind zu finden.

Lebhafter wird es, wenn jeweils zwei Kinder den gleichen Duft bekommen und ihren Partner finden sollen.

Spürhunde

Ziel dieses Spiels ist es, eine im Raum versteckte Geruchsquelle allein durch Riechen zu finden. Als Geruchsquelle eignen sich dabei stark duftende Materialien wie beispielsweise eine bestimmte Seife oder Duftlampen, Duftsäckchen bzw. -kugeln aus Holz.

Duftspur

Mit einem Duftöl wird eine Duftspur über den Hof geträufelt. Die Kinder versuchen, dieser Spur durch Riechen zu folgen. Wartet am Ende ein Schatz?

Riechorgel

In Pappröhren werden stark riechende Nahrungsmittel versteckt. Mit geschlossenen Augen kann das Kind versuchen, die einzelnen Gerüche zu benennen oder den genannten Nahrungsmitteln den richtigen Geruch zuzuordnen.

Duftmemory

In kleine verschließbare Dosen oder Säckchen werden jeweils zwei gleiche typische Gerüche gefüllt. Die Kinder versuchen, das passende Paar durch Riechen zu ermitteln. Die Augen sollten dabei geschlossen sein.



Duftbild

Die Kinder stellen mit Hilfe intensiv duftender Gewürze (z.B. Anissterne, Kümmel, Nelken, Pfefferkörner) ein Duftbild, z.B. eine Duftschnecke, her.

Duftstraße

Auf eine Papier- oder Stoffbahn werden verschiedene Düfte aufgebracht. Die Kinder riechen sich entlang und versuchen, die verschiedenen Düfte zu erkennen.

Nass und trocken

Viele Dinge riechen anders, wenn sie angefeuchtet werden. Die Kinder versuchen, nasse Proben ihren trockenen Pendants zuzuordnen.

Schmeck-Bar

Hier werden kleine Stücken von Lebensmitteln unterschiedlichster Geschmacksrichtungen in kleine Dosen gesteckt und anschließend von Kindern mit geschlossenen Augen probiert. Sie können versuchen, den Geschmack zu beschreiben oder einen Tipp abzugeben, worum es sich handelt.

Wie verschieden schmeckt Brot?

Vollkornbrot, Weißbrot, Roggenbrot etc. schmecken sehr unterschiedlich. Schneidet man verschiedene Sorten Brot in kleine Stücke und lässt sie dann Kinder mit verschlossenen Augen probieren, werden die Unterschiede besonders deutlich. Dies kann auch mit Apfelsorten oder ähnlichem probiert werden.

Teeladen

Verschiedene Teesorten können mit verschlossenen Augen probiert und erkannt werden. Hierbei unterstützt jedoch der Geruchssinn bei der Entscheidung für eine Sorte erheblich.

Wie süß ist süß?

Hier können verschiedene süße Lebensmittel wie Honig, Zucker, Äpfel, Agavendicksaft usw. in ihrer Süße analysiert und verglichen werden. Entscheidend ist dabei auch, was zuvor gegessen wurde.



Selbstgemachter Ketchup

Die Kinder erhalten zwei Schälchen: eines mit selbstgemachtem Ketchup, das andere mit einer Soße nach dem gleichen Rezept, nur ohne Zucker. Durch Hinzufügen von Zucker sollen sie nun die Soße so lange würzen, bis sie wie der bereits fertige Ketchup schmeckt.

Frische Früchte - Trockenfrüchte

Die Kinder bekommen Trockenfrüchte und Stücke frischen Obstes angeboten. Können Sie die jeweiligen Paare einander nur aufgrund des Geschmacks zuordnen?

Geschmacks-Lotto

In undurchsichtigen Bechern mit Deckeln (z.B. für „Coffee to go“) werden verschiedene Säfte angeboten. Die Kinder probieren und versuchen, die Becher den richtigen Saftflaschen zuzuordnen.

Zur Wahrung der Hygiene kann jedes Kind einen eigenen Strohhalm benutzen.