

Stille Post, Krachorchester & Spürnase

Wahrnehmung- und
Sinnesschulung

Sigrid Prommer



104 Spiele zur auditiven und
olfaktorischen Wahrnehmung

Stille Post, Krachorchester & Spürnase

Sigrid Prommer

ISBN 3-03722-601-3

Titel: Stille Post & Co

Untertitel: Wahrnehmung und Beobachtung, Theoretischer Teil

Autor: Sigrid Prommer

© K2-Verlag

Alle Rechte vorbehalten. Dieses Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt.

Jede Verwertung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf deshalb der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages.

Umschlaggestaltung: ImageDesign, D-53721 Siegburg

Satz: MoreMedia, D-44287 Dortmund

Herstellung: Achilles Präsentationsprodukte GmbH, D-29227 Celle



Inhaltsverzeichnis Auditive Wahrnehmung

- 1. Geräusche identifizieren
- 2. Klingender Koffer
- 3. Zaubergeräusch
- 4. Kangleine
- 5. Wo war das Geräusch?
- 6. Schleif- und Klopfergeräusche
- 7. Geräusche-Pingpong
- 8. Laut – leise
- 9. Richtungshören
- 10. Glasmusik
- 11. Schuhgeräusche
- 12. Namensweg
- 13. Alles, was Flügel hat, fliegt
- 14. Schatzräuber
- 15. Silben klatschen, trommeln, ...
- 16. Rhythmische Übungen
- 17. Achte auf den Takt
- 18. Tonhöhe
- 19. Weg nach Tönen
- 20. Tonlänge
- 21. Busfahren
- 22. Dem Fehlerteufel auf der Spur
- 23. Zauberwörter
- 24. Kofferpacken
- 25. Musikbox
- 26. Geschichten erfinden
- 27. Geräusche hören
- 28. Bello, wo bist du?
- 29. Wecker suchen
- 30. Geheimsprache/Zauberspruch
- 31. Wörterkette
- 32. Buchstaben fangen
- 33. Frage gesucht?
- 34. Rasselbüchsen
- 35. Hänschen, piep einmal!
- 36. 1, 2, 3, wer steht hinter dir?
- 37. Blinder Orgelspieler
- 38. Geräusche-Memory
- 39. Große Geräuschdosen
- 40. Tierdressur
- 41. Blindenführer
- 42. Ich bin der Floh und habe keinen Punkt!



43. Rippel-Tippel
44. Tellerstapler
45. Spiele mit CD/Kassette
46. Zirkusspiel
47. Ballrollen
48. Reime finden
49. Steh richtig auf
50. Klatschkette
51. Zu wem darf ich reisen?
52. Schlange
53. Aufträge erfüllen
54. Haus bauen
55. Ich rufe ein Taxi
56. Geschichte mit der Rasselbüchse
57. Zaubermusik
58. Nachts im Wald
59. Ach, du liebe Mäuseschar
60. Kommando Klopf
61. Aufgepasst
62. Heiß – kalt
63. Mosaik
64. Tante Anna hat eingekauft
65. Das ist das Das
66. Briefträger
67. Flöte aus Feldkirch
68. Ententeich
69. Stille Post
70. Zeitungsgeräusche
71. Schwarz – weiß
72. Arche Noah
73. Personenraten
74. Krachorchester
75. Pferderennen
76. Familie Müller
77. Die Maus frisst den Elefanten
78. Rechts – links – vorwärts – rückwärts
79. Gegenstand geräuschlos weitergeben
80. Schifffahrt im Nebel
81. Simon sagt
82. Der Schüssel geht um
83. Glöckchen, läute
84. Kätzchen in der Nacht
85. Feuer, Erde, Luft und Wasser
86. Reise nach Jerusalem
87. Katze und Maus mit verbundenen Augen
88. Jakob, wo bist du?
89. Susi im Zauberland
90. Bild-Wort-Dalli-dalli

- **Spielbeschreibung:** Die Kinder sitzen an ihrem Platz oder sie drehen sich um und schließen die Augen. Die Spielleitung kann auch in einer Ecke sein, die nicht eingesehen werden kann, z.B. Tuch ums Pult spannen. Die Spielleitung/das Kind macht nun ein Geräusch und lässt es benennen.
- **Geräusche mit dem Körper erzeugen:** mit den Händen klatschen, klopfen, mit den Fingern trommeln – auf den Tisch, Stuhl, die Wand, den Heizkörper, die Tafel, ...; die Hände aneinander reiben, mit den Fingern, der Zunge schmalzen, gehen, hüpfen, stampfen, scharren, pfeifen, ...
 - **Geräusche mit Gegenständen erzeugen:** Federschachtel öffnen, Stuhl auf einen Tisch stellen, einen Reißverschluss zuziehen, Fenster schließen, Wasser laufen lassen, Luftballon aufblasen, ...;
 - Verschiedene Gegenstände auf das Pult/auf den Boden fallen lassen. Welche waren es?
 - Einen gleichen Gegenstand (z.B. Münze) auf unterschiedliche Unterlagen (z.B. Holz/Papierstoß/Metall/...) fallen lassen. Worauf sind sie gefallen?
 - Zeitungspapier/Seidenpapier... falten, reißen, schneiden, knüllen, umblättern, flattern lassen, ...

- mit dem Kochlöffel auf verschiedene Gegenstände klopfen;
- zwei gleiche Gegenstände aneinander schlagen, z.B. 2 Bleistifte/2 Gläser, ...

Variation(en):

- Mehrere Geräusche hintereinander machen – waren die Geräusche gleich? Welches war anders?
- Mehrere Geräusche hintereinander machen, diese merken und nachmachen/ benennen.
- Mehrere Geräusche hintereinander machen, diese merken und in der richtigen Reihenfolge nachmachen/ benennen.
- Alle Kinder rennen durch den Raum. Auf ein vereinbartes Zeichen legen sie sich hin und schließen die Augen. Nach zirka einer halben Minute erzeugt die Spielleitung ein Geräusch/mehrere Geräusche. Anschließend berichten die Kinder, was sie gehört haben.

Schwierigkeitsgrad langsam steigern – Augen bei jeder Übung schließen lassen.



G, K, E

Raum/
Bewegungs-
raum

Sitzplatz

Auditive Identifikation/
Differenzierung • Sprache •
Merkfähigkeit • Konzen-
tration • SerialitätKein Material • verschiedene Gegenstände
(Schlüssel, Schere, Buch, ...) • verschiedene
Papiersorten • Kochlöffel ...

→ **Spielbeschreibung:** Die Kinder sitzen auf ihrem Platz bzw. im Halbkreis. Sie schließen die Augen. Die Spielleitung/das Kind erzeugt nun ein Geräusch. Wer das Geräusch benennen kann, darf hinter den aufgeklappten Koffer gehen und ein anderes Geräusch erzeugen.

Variation(en):

Die Kinder sollen sich 2 – 6 verschiedene Geräusche merken und sie dann möglichst alle in der richtigen Reihenfolge nachmachen und/oder benennen.

Schwierigkeitsgrad langsam steigern – Augen bei jeder Übung schließen lassen



G, K, E



Raum/
Bewegungs-
raum



Sitzplatz/
Halbkreis



Auditive Identifikation •
Sprache • Merkfähigkeit •
Konzentration • Serialität



Ein Koffer/Schachtel mit Dingen
gefüllt, die ein Geräusch erzeugen

→ **Spielbeschreibung:** Die Kinder bewegen sich zur Musik. Wenn die Musik aufhört, erstarren sie. Wenn sie weiter spielt, dürfen die Kinder sich wieder bewegen.

Variation(en):

- Wenn ein vorher vereinbartes Geräusch ertönt, erstarren sie. Wenn ein zweites Geräusch ertönt, bewegen sie sich wieder zur Musik.
- Wenn ein bestimmtes Geräusch ertönt, muss eine bestimmte Bewegung gemacht werden. Anzahl der Geräusche und die entsprechenden Bewegungen immer mehr steigern.
- Wie die vorhergehende Übungen, aber mit laufender Musik
- Wenn ein bestimmtes Geräusch ertönt, muss ein Ortswechsel (die Kinder müssen zu einem bestimmten Ort gehen) vorgenommen werden. Anzahl der Geräusche und die entsprechenden Ortswechsel immer mehr steigern.
- Wie die vorhergehende Übung, aber mit laufender Musik

- Die Kinder bilden eine Kette. Wenn ein bestimmtes akustisches Signal (z.B. Flötenton) ertönt, springen alle hoch.
- Die Kinder bilden eine Kette. Es werden verschiedene Signale in unregelmäßiger Reihenfolge gegeben und die Kinder reagieren darauf, z.B. Flötenton = die Kinderkette springt hoch, Tamburinschlag = die Kette bleibt stehen, Klatschen = die Kette setzt sich.

Den Schwierigkeitsgrad immer langsam steigern, damit vor allem Kinder mit Schwächen die Freude am Spiel nicht verlieren! Wiederholungen steigern die Effektivität!



G, K, E



Raum/
Bewegungs-
raum/
Turnsaal



Auditive Selektion •
Reaktionsfähigkeit •
Konzentration



Musik • verschiedene
Musikinstrumente • Dinge,
die ein Geräusch erzeugen

→ **Spielbeschreibung:** Die Kinder sitzen auf ihrem Platz und schließen die Augen. Die Spielleitung/ein Kind schlägt auf einen Gegenstand und lässt ihn benennen.

Variation(en):

Die Kinder sollen sich 2 – 6 verschiedene Geräusche merken und sie dann möglichst genau in der richtigen Reihenfolge nachmachen und/oder nennen.

Schwierigkeitsgrad langsam steigern!

Kinder, die heimlich schauen, haben ein Problem (Selbstwert/auditive Wahrnehmung).



G, K, E



Raum/
Bewegungs-
raum



Sitzplatz



Auditive Identifikation •
Sprache • Merkfähigkeit •
Konzentration • Serialität



Seil spannen und verschiedene Gegenstände – Tontopf,
Blechdose, Plastiktopf, Aluminiumdose, Kochtopfdeckel,
Blechkanne, Glasflasche, Plastiksack, Eierschachtel,
Installationsschlauch, ... – daran aufhängen

→ **Spielbeschreibung:** Kinder sitzen auf ihrem Platz und schließen die Augen. Die Spielleitung rasselt an einer Stelle im Raum. Die Kinder zeigen in die Richtung.

Variation(en):

- Die Spielleitung rasselt an einer Stelle im Raum. Die Kinder benennen die Stelle (z.B. links hinten, rechts neben der Tafel, ...).

Wichtig: Entweder alle Kinder schauen in die gleiche Richtung – Sitzordnung! – oder ihnen muss klar sein, dass ihre Sitzposition einen Einfluss auf die Lage (z.B. links hinten) hat.

- Die Spielleitung rasselt an zwei/drei/vier Stellen im Raum. Die Kinder benennen die Stellen in der richtigen Reihenfolge.



G, K, E



Raum/
Bewegungs-
raum



Sitzplatz



Auditive Lokalisation •
Raumorientierung •
Sprache • Serialität



Rassel • Klanghölzer ...

→ **Spielbeschreibung:** Die Spielleitung fährt mit einem Stab über den Fußboden oder mit dem Bleistift über einen Tisch. Dabei entstehen schleifende Geräusche. Ab und zu wird der Stab/Bleistift etwas angehoben und neu zum Schleifen angesetzt. Die Kinder zählen, wie oft neu angesetzt wurde.

Variation(en):

- Die Spielleitung macht verdeckte Klopfgeräusche. Die Kinder zählen mit und schreiben das Ergebnis auf ein Blatt/an die Tafel/halten die entsprechende Fingeranzahl in die Höhe/...
- Beide Spiele mit laufender Musik/einem Hintergrundgeräusch (Verkehrslärm, spielende Kinder, ...) spielen.



G, K, E

Raum/
Bewegungs-
raum

Sitzplatz

auditive Aufmerksamkeit •
Selektion

Stab • Tisch, Bleistift • .../Musik

→ **Spielbeschreibung:** Je zwei Kinder stehen/sitzen sich gegenüber. Kind A macht ein Geräusch, Kind B macht es schnell nach. Nun macht Kind B ein Geräusch und Kind A macht es nach.

Variation(en):

Die Kinder sitzen Rücken an Rücken.

Der Lärmpegel ist bei diesem Spiel je nach Gruppengröße recht hoch. Dies erfordert vor allem bei Kindern mit Schwierigkeiten in der auditiven Wahrnehmung sehr viel Konzentration. Auch die Ablenkbarkeit – was machen die anderen – ist für manche ein Problem. Klare Vorgaben und welche Konsequenzen es bei Blödeleien gibt, sind hilfreich.



G, K, P



Raum/
Bewegungs-
raum



Partner-
arbeit



Sozialerfahrung • auditive
Aufmerksamkeit • Selektion



Kein Material

→ **Spielbeschreibung:** Die Spielleitung erzeugt einen Ton/ spielt einen Ton von der CD. Wenn ein lauter Ton ertönt, legt das Kind einen Muggelstein auf den Löwen, bei einem leisen Ton auf die Maus.

Je schneller hintereinander die Töne gespielt werden, desto mehr ist das Kind gefordert.

Variation(en):

- Das Kind macht sich bei einem lauten Ton groß, bei einem leisen Ton klein.
- Ausgehend von einem sehr leisen Ton wird die Lautstärke variiert und das Kind wird entweder größer oder kleiner.



G, K, E



Raum/
Bewegungs-
raum



Sitzplatz



Konzentration



Arbeitsblatt Löwe – Maus,
Muggelsteine • Klavier •
Flöte • Gitarre • Geräusche-CD