

- **Spielbeschreibung:** Flaschen und/oder Gläser unterschiedlich hoch mit Wasser befüllen.
- nach Tonhöhe ordnen (einzeln, Partnerarbeit, Gruppenarbeit, die ganze Klasse), indem mit einem Schläger die Flasche/das Glas angeschlagen wird
 - Silben/Wörter/Lieder spielen
 - Lang gezogenen „Orgelton“ erzeugen (mit feuchtem Finger am Rand eines Glases entlangfahren) – wieder nach Tonhöhe ordnen. Bleibt der Ton gleich hoch, wenn er mit einem Schläger angeschlagen oder ein „Orgelton“ erzeugt wird?

Variation(en):

- Verschieden große Flaschen werden mit einem starken Bindfaden an einer Stange/Leiter aufgehängt. Die Flaschen werden nach der Tonhöhe geordnet. Tiefe Töne kommen am Anfang. Wenn die Flaschen an einer Leiter aufgehängt werden, kann der Begriff „Tonleiter“ anschaulich erklärt werden.

- In einer Glasschüssel werden Glasmurmeln (1/2/3/4/..... Stück) zum Klingen gebracht, indem man durch kreisende Bewegungen des Glases die Murmeln am Rande entlanglaufen lässt. Die Kinder lassen die „Musik“ auf sich wirken. In Verbindung mit den Flaschen/Gläsern musizieren, Geschichten/Gedichte vertonen oder Lieder spielen.
- Die Kinder sitzen mit geschlossenen/verbundenen Augen im Kreis und sagen, welche Flasche/welches Glas angeschlagen wurde. Am Anfang deutlich unterscheidbare Klangbilder anbieten, dann enger beieinander liegende Töne verwenden.



G, K, E



Raum


Sitzplatz/
Einzelarbeit

Auditive Gliederungs-
fähigkeit und
Differenzierung

Flaschen und/oder Gläser, 1/2 Schläger, Tisch •
Stange/Leiter und Bindfaden • Glasschüssel
und Murmeln

→ **Spielbeschreibung:** Jedes Kind erhält einen Buchstaben. Während der „Fahrt“ ruft der Busfahrer verschiedene Straßennamen. Das Kind, das den jeweiligen Anfangsbuchstaben in der Hand hält, steigt aus.

Variation(en):

Der Busfahrer gibt verschiedenste Ansagen durch, z.B.:

- „Nächste Haltestelle A-Straße. Alle Kinder mit einem A im Namen steigen aus.“
- „Nächste Haltestelle Blau-Gasse. Alle Kinder, die etwas Blaues anhaben, steigen aus.“
- „Nächste Haltestelle Oktober-Ecke. Alle Kinder, die im Oktober Geburtstag haben, steigen aus.“



G, K



Raum



Sessel in
Zweier-Reihe



Auditive Identifikation •
Konzentration • Sprache



Verschiedene Buchstaben

→ **Spielbeschreibung:** Es werden immer 2 Dosen (Filmdosen, ...) mit gleichen Gegenständen befüllt (z.B. Nuss, Stein, Marmor, Perle, Bohne, Reis, ...). Jedes Kind bekommt eine Dose und muss nun das jeweilig andere Kind mit der gleich klingenden Dose (dem Zwilling) finden. Es darf dabei nicht gesprochen werden.

Variation(en):

Die Geräuschdosen stehen in einer Ecke des Zimmers und die Kinder können einzeln/in Partnerarbeit/in der Pause/ im Stationenbetrieb/... die Paare suchen.

Ich habe an der Unterseite der Dosen immer zwei gleichfarbige Punkte angebracht. Dies erleichtert sowohl die Kontrolle durch die Spielleitung als auch die Selbstkontrolle der Kinder.



G, K, E



Raum/
Bewegungs-
raum



Auditive Differenzierung •
Konzentration •
Sozialerfahrung



Geräuschdosen • immer zwei
gleich klingende Rasseln

→ **Spielbeschreibung:** Die Kinder erzeugen mit Zeitungen verschiedene Geräusche und benennen sie, z.B. reißen, zusammenknüllen, falten, schneiden, in der Luft wedeln, ... Sie hören den einzelnen Geräuschen mit geschlossenen Augen zu. Nun darf ein Kind in ein uneinsehbares Eck gehen und ein Zeitungsgeräusch machen. Welches war es?

Variation(en):

- Es werden zwei/drei Zeitungsgeräusche gemacht und die Kinder benennen sie in der richtigen Reihenfolge.
- Die Zeitungsgeräusche werden nicht benannt, sondern von einem zweiten Kind (in der richtigen Reihenfolge) nachgemacht.



G, K, E



Raum


Sitzkreis/
Stuhlkreis


Auditive Differenzierung •
Identifikation • Serialität •
Sprache • Merkfähigkeit



Zeitungen und Schere

→ **Spielbeschreibung:** Ein Kind ist die „Katzenmutter“. Es wartet draußen, bis die Gruppe ein „Kätzchen“ (Katzenkind) ausgewählt hat. Die restlichen Kinder suchen sich andere Tierrollen aus und verstecken sich im Raum. Nun wird die Katzenmutter hereingerufen und soll ihr Kätzchen finden. Ab und zu ruft das verlorene Kätzchen nach seiner Mutter: „Miau!“ Wenn die Katzenmutter ein Tier findet, fragt es: „Miau?“ Es antwortet mit seinem Tierlaut. Ist das Kätzchen schließlich gefunden, werden die Rollen neu verteilt.

In „Nachtspielen“ können die Kinder ihre Furcht vor der Dunkelheit überwinden und ihr Hör-, Fühl- und Sehvermögen schärfen.



G, K



**Abge-
dunkelter
Raum**



**Auditive Lokalisation •
Aufmerksamkeit •
Sozialerfahrung**



Kein Material