



Förderung der akustischen Wahrnehmung (Einzel-/Doppelstunde)



Ziele	Die akustische Wahrnehmung besonders fördern und die anderen Sinne dabei reduzieren
Material	Klangbälle (Luftballons mit Reis und Erbsen füllen), verschiedene Geräuschquellen (Glöckchen, Rasseln, Klangstäbe, Orff-Instrumente), Ball, Weichbodenmatten, Augenbinden, Hütchen
Vorbereitung	Klangbälle herstellen
Sicherheitshinweise	---
Tipps und Tricks	Das Spiel „Schatzwächter“ je nach Anzahl der Kinder mehrfach aufbauen lassen, um so die Gruppen zu verkleinern.

Stundenverlauf

Anfang

Tiere in der Nacht

An den beiden Hallenwänden liegt je eine Weichbodenmatte. Hier schlafen alle Tiere des Dschungels. Auf ein Geräusch des Spielleiters hin erwachen die Tiere und versuchen, zur anderen Matte zu gelangen. Zur Orientierung müssen sie dabei Tiergeräusche machen, da ihre Augen geschlossen sind (es ist Nacht).

Hauptteil

Lärm im Urwald

Die Kinder bilden Paare. Jedes Paar erhält eine Geräuschquelle. Ein Kind schließt die Augen und folgt dem Partner, indem es sich an den von ihm erzeugten Geräusch orientiert. Dann erfolgt ein Rollentausch. Die Geräuschquellen können in einem weiteren Durchgang getauscht werden.

Im Wald der Musikbäume

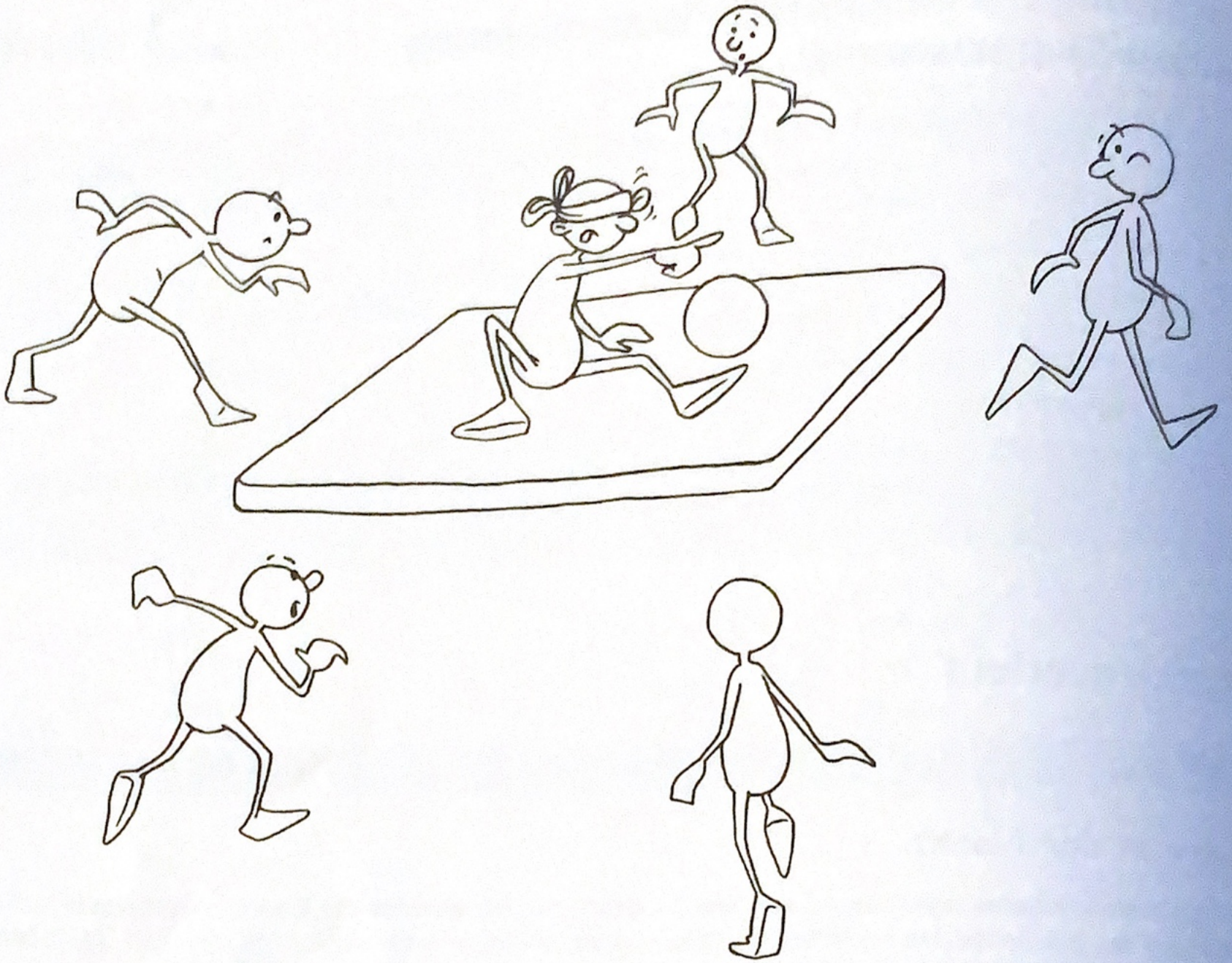
Die Hälfte der Gruppe steht als Wald in einem begrenzten Hallenbereich und ist mit Geräuschquellen ausgestattet. Die anderen Kinder versuchen „blind“ durch den Wald zu gelangen. Geraten sie zu dicht an einen Baum, beginnt dieser „Musik“ zu machen.

Schatzwächter im Gespensterschloss

Ein Kind sitzt mit geschlossenen Augen auf einer Matte, auf der sich der Schatz (z. B. Ball) befindet. Die anderen Kinder befinden sich in einem festgelegten Abstand und versuchen, den Schatz zu stehlen. Sie müssen sich so leise dem Wächter nähern, dass er sie nicht hören kann. Hört der Wächter ein Kind, muss er in diese Richtung zeigen und das Kind muss zurück hinter die Abstandslinie. Das Spiel endet, wenn der Schatz geklaut wurde.



8 Augen zu und Ohren auf!



Nachtglocken

Je zwei Kinder sitzen sich mit geschlossenen Augen gegenüber. Sie versuchen, sich einen Klangball zuzurollen.

Schluss

Pferderennen

Alle Mitspieler – auch die Lehrerin – sitzen im Kreis. Sie ahmen Geräusche und Stimmung bei einem Pferderennen nach. Da ist zunächst das Pferdegetrappel: Alle Spieler schlagen sich auf die Oberschenkel und sprechen dabei: „Tarab, Tarab, Tarab ...“ Diese Bewegung und das Gemurmel werden während des gesamten Spiels beibehalten. Zusätzlich gibt die Lehrerin durch Zwischenrufe und Vormachen an, was gerade noch passiert:

- Rechtskurve: alle legen sich nach rechts
 - Linkskurve: alle legen sich nach links
 - Oxer (einfaches Hindernis): alle heben die Arme und stehen kurz auf
 - Doppeloxer (doppeltes Hindernis): alle deuten zweimal die gleiche Sprungbewegung an
 - Zuschauertribüne: alle jubeln verhalten
 - Ehrentribüne: alle jubeln stürmisch
 - Pressebereich: alle grinsen dämlich
 - Gerempel zwischen den Pferden: alle buhen
 - Wassergraben: alle blubbern mit den Fingern an den Lippen
 - Hufeisen verloren: alle machen mit den Fingern im Mund „klong“
- usw.