

99 Luftballons (oder auch ein paar

Versucht einzeln oder zusammen einen oder mehrere Luftballons in der Luft zu halten. Ihr dürft die Luftballons nicht festhalten.

Spielleiterinfo: Förderung der Hand-Augen-Koordination, visuelles Training

Material: Möglichst große, runde , bunte Luftballons

Vorbereitung: Die Spieler blasen die Luftballons auf

Hilfestellung und Variation: Zum Aufwärmen können die Spieler jeder einen Ballon in der Luft halten und sich dabei frei im Raum bewegen.

Eine Gruppe versucht zunächst einen Ballon in der Luft zu halten, nach und nach werden mehrere Ballons in das Spiel mit eingebracht

BallinderHandanddieWand

Ziel des Spieles ist es, dass die Spieler einen Ball mit verbundenen Augen so nah wie möglich an einer Mauer ablegen. Zuerst muss eine Startlinie festgelegt werden. Anschließend stellt sich einer der Spieler an dieser auf und versucht, den Ball so nah wie möglich an der Mauer abzulegen. Dabei darf die Mauer mit dem Ball nicht berührt werden.

Gewonnen hat der Spieler, der den Ball am nächsten an der Wand abgelegt hat.

Spielleiterinfo:

Material:

Ball, Augenbinde

Förderziel:

Kinästhesie, visuelle Wahrnehmung

Hilfestellung / Variation:

1. Die Entfernung sollte den Möglichkeiten der Gruppe entsprechend gewählt werden.
2. Die Stelle, an der der Ball abgelegt wurde, sollte möglichst markiert werden (Klebeband, Kreide, etc.)

„Ich sehe was, was du nicht siehst“

Ein Anfangsspieler wird bestimmt. Dieser sucht sich im Raum einen farbigen Gegenstand und notiert diesen auf einem Zettel oder teilt diesen dem Spielleiter mit. Mit den Worten „ Ich sehe was, was du nicht siehst und das ist ...“ wird die Farbe des ausgewählten Gegenstandes dem Rest der Gruppe beschrieben.

Die Gruppe hat nun die Aufgabe, den ausgewählten Gegenstand zu erraten.

Die Person, die den Gegenstand erraten hat, ist der nächste Spieler.

Spielleiterinfo

Material:
keins

Förderziel:
visuell

Hilfestellung und Variation:

1. Gegenstand kann nicht nur der Farbe nach beschrieben werden, sondern auch nach Größe und Form
2. Anstatt „Ich sehe was, was ...“ kann auch „Ich (er)fühle was, was Du nicht siehst“. Dabei werden allen Spielern die Saugen verbunden und ein Spieler erhält einen Gegenstand, den er den Mitspielern beschreiben muss. Hierbei werden taktile Reize gesetzt

Geheime Botschaft

Stellt euch vor ihr seid Detektive. Es ist dunkle Nacht und ihr habt eine geheime Nachricht bekommen, die ihr euren Verbündeten mitteilen müsst. Da ihr von Spionen belauscht werdet, dürft ihr nicht reden. Ihr zeichnet euch die geheime Botschaft gegenseitig auf den Rücken und damit sich kein Spion dazwischen mogeln kann, steht ihr dicht hintereinander im Kreis. Wählt einen ersten Detektiv aus, der die Nachricht vom Informanten erhält. Der erste Detektiv muss nun die Nachricht auf den Rücken seines Vordermannes zeichnen und so wird die Nachricht immer an den Vordermann weitergegeben. Euer Auftrag ist geglückt, wenn der letzte Detektiv die gleiche Information erhalten hat, die der erste losgeschickt hat. Um dies zu überprüfen, spricht der letzte Detektiv die Information laut aus und sie wird mit der Informationskarte verglichen.

Spielleiterinfo

Materialien:
Informationskarten

Förderziel:
Förderung der taktilen Wahrnehmung.

Hilfestellung und Variationen:
Je nach Möglichkeit der Gruppe kann die Information aus einer oder mehreren Komponenten bestehen. Es kann von einfachen geometrischen Figuren über Zahlen, Buchstaben bis hin zu Wörtern variieren.

Druckkette

Setzt Euch in einen Kreis und fasst Euch an die Hände. Ein Mitspieler beginnt und drückt die Hand seines linken Nachbarn. Gebt den Händedruck im Kreis weiter.

Ihr könnt die Spielrichtung ändern, indem Ihr den Händedruck zurück gebt.

Spielleiterinfo

Material
Keine

Förderziele
Förderung der taktilen und kinästhetischen Wahrnehmung

Variationen und Hilfestellungen

1. Beschreibung erfordert eventuell zusätzliche Demonstrationen, bzw. Erklärungen.
2. Richtungswechsel auch durch zweimal Drücken möglich

Duftdosen-Memory

Jeder Spieler nimmt sich eine Dose. Jeder Duft ist zweimal vorhanden. Und nun finden sich diejenigen zusammen, die den gleichen Duft in ihrer Dose haben.

Ziel ist es, denjenigen mit dem selben Duft zu finden.

Spielleiterinfo:

Material:

Filmdosen

Sehr differente Düfte (Zwiebeln, Zitrone, ...). Jeder Duft muss zweimal vorhanden sein.

Variationen:

Bei fiteren Schülern ähnlichere Düfte verwenden, z.B. Gewürze

Förderziel:

Der olfaktorische Sinn wird primär angesprochen und gleichzeitig dabei trainiert.

Echospiel

Ihr seid in den Bergen unterwegs. Als ihr einen Wanderer bemerkt wollt ihr ihn ärgern und täuscht ihm ein Echo vor.

Spielleiterinfo: Der Spielleiter stellt sich hinter die Gruppe, so dass sie ihn nicht sehen können. Er macht rhythmische Geräusche (Klatschen, Stampfen, Schnalzen, Schnipsen) vor. Die Spieler sind das Echo und machen das jeweilige Geräusch nach.

Der Spielleiter sollte vorher der Gruppe die Geräusche vormachen und erklären die er verwendet

Variationen: Mit Klatschen anfangen, dann schwierigere Geräusche vormachen.

Geräusche Memory

Jeder Spieler bekommt eine gefüllte Filmdose. In jeweils 2 Filmdosen befindet sich der selbe Inhalt. Ihr schüttelt nacheinander eure Dosen, und habt dabei die Aufgabe, durch hören euren Partner zu finden. Das Spiel ist dann beendet, wenn ihr euren Partner gefunden habt. Dann werden die Filmdosen geöffnet und ihr könnt vergleichen, ob ihr den richtigen Partner gefunden habt.

Spielleiterinfo:

Material:

genügend Filmdosen, verschiedene Inhalte für die Dosen, Z.B. Wasser, Sand, Pfefferkörner, Murmeln, etc.

Förderziel:

Förderung der auditiven Wahrnehmung

Hilfestellung und Variationen:

Das Spiel kann dadurch variiert werden, dass den Kindern die Augen verbunden werden und nur durch hören der Geräusche und ertasten ihren Partner finden müssen. Innerhalb dieser Variation wird zusätzlich die räumliche Wahrnehmung gefördert.

Geräuschesalat

Ihr werdet verschiedene Geräusche hören. Ordnet die Bildkarten den Geräusche zu.

Die Aufgabe ist erfüllt, wenn die Geräusche alle richtig erkannt sind.

Spielleiterinfo

Materialien

Vorhandene Spiele (Franklin, C./ McAllister: Listening Skills - auditive Fähigkeiten, Geräusche drinnen // Franklin C./ McAllister: Listening Skills - auditive Fähigkeiten, Geräusche draussen)

Zum selbst herstellen (eigene Aufnahme von Alltagsgeräuschen mit Bildkarten oder Gegenständen)

Förderziel

Auditive Wahrnehmung, zuordnen von Geräuschen zu Bild

Hilfestellungen und Variationen

1. Beispiele für Geräusch: Zähne putzen, Toilettenspülung, Wasser in Glas einschenken,)
2. ohne Bildkarten
3. Geräusche hinter dem Vorhang machen
4. Geräuschetotto mit „Soundtracks - The original game with exciting sound effects (Living and learning)

Händeraten

Stellt Euch in einem Kreis auf und wählt einen aus der Gruppe. Dieser stellt sich in die Mitte des Kreises. Nun wird dem Spieler im Kreis die Augen verbunden.

Anschließend legt jeder Mitspieler eine oder beide Hände auf dessen Körper.

Der Spieler im Kreis muss nun raten, wie viele Hände ihn berühren. Achtet dabei auf die vorher festgelegten Tabuzonen !!

Spielleiterinfo:

Vorher Tabuzonen bestimmen und ansprechen

Förderziel:

Vestibuläre Reizaufnahme wird angesprochen, sowie das taktile Wahrnehmen.

Die Haut wird als ein Wahrnehmungsorgan geschult, bzw. erlernt.

Kleiner Indianer

Der kleine Indianer hat Geburtstag. Seine Gäste sitzen im großen Kreis um ihn herum und er hat die Augen verbunden. Die Gäste machen sich nacheinander (nur einer läuft) auf, den Indianer zu besuchen. Sobald er jemanden hört, sagt er STOP und zeigt in die Richtung, aus der er meint, dass sein Besuch kommt. Wenn der kleine Indianer es richtig erkannt hat, ist der Erkannte der Indianer.

Spielleiterinfo

Material
Keins

Förderziel
Auditive Wahrnehmung

Hilfestellung
Der Radius sollte möglichst groß sein

Wahrnehmung

Kofferpacken

Ihr packt euren Koffer und überlegt kurz vor der Abfahrt ob ihr alles eingepackt habt. Was fehlt? Oder was ist zusätzlich im Koffer?

Material: Verschiedene Bekleidungsstücke, Koffer oder Kleiderkiste, Reisezubehör

Hilfestellung, Variationen: Die Spieler sehen sich die Dinge genau an. Anschließend werden vom Spielleiter Gegenstände aus dem Koffer entnommen oder hinzugefügt.

Rumkugeln

Legt Euch auf den Boden und rollt von einer Seite des Raumes zur anderen und wieder zurück.

Ihr könnt Euch auch gegenseitig rollen oder rollend Fangen spielen.

Spielleiterinfo

Förderziel:

Vestibuläre und taktile Wahrnehmung

Wahrnehmung

Safari

Setzt Euch auf den Boden in einen Kreis. Schaut dabei auf den Rücken Eures Nachbarn und legt die Hände auf seine Schultern. Ihr erlebt nun einen spannenden Tag in der Savanne.

Spielleiterinfo

Material
Keins

Förderziel
Kinästhetische und taktile Wahrnehmung

Der Spielleiter erzählt die Geschichte und macht die Bewegungen vor.

„ Wir befinden uns auf einer Safari in Afrika. Die Sonne scheint (Kreisbewegung mit Händen auf den Rücken) und ein leichter Wind (Streichen mit den Händen über den gesamten Rücken) weht über das Savannengras. Eine Giraffe zieht gemächlich vorbei (leichtes Klopfen mit den Handflächen). Aus der Ferne nähert sich eine Elefantengruppe. Mit ihren mächtigen Füßen stampfen sie auf den Boden (mit Fäusten auf den Rücken klopfen). Eine Antilopenherde weidet vor uns (mit den Fingern zupfen). Leise schleicht sich ein Löwe heran (mit den Handrücken streichen). Plötzlich ergreifen die Antilopen die Flucht (mit den Fingerspitzen klopfen). Der Löwe zieht sich enttäuscht zurück (die Hände langsam über den Rücken ziehen). [...] Der Tag in der Savanne geht zu Ende.“

Hilfestellung und Variationen
Die Geschichte ist reduzierbar, erweiterbar und ersetzbar.

Wahrnehmung

Schattengeschichte

Ihr hört jetzt eine Geschichte. Die Wörter die fehlen, erratet ihr auf der Leinwand.

Spielleiterinfo

Der Spielleiter liest die Geschichte vor, die gekennzeichneten Begriffe werden auf eine Leinwand als Schatten projiziert. Der Raum sollte dazu etwas abgedunkelt werden und die Kinder sitzen vor der Leinwand.

Material

Leinwand

Lichtquelle

Gabel, Stern, Flasche, Tasse, Stöckelschuhe, Elefant, Schlange, Giraffe, Löwe, Eichhörnchen, Schnecke, Sonnenbrille, Gieskanne, CD, Banane, Birne, Schere, Stift, Besen. Pferd, Ente, Frosch, Schildkröte, Krake

Förderziel

Förderung der visuellen Wahrnehmung und Erschließung des Ganzen aus Teilinformationen

„Eines nachts, als viele Sterne am Himmel standen, probierte der Zauberer Fridolin Feurig seinen neusten Zauberspruch aus. Der ging so: „Kri- Kra- Krauf, Besen räum mal aus.“

Aber irgendetwas ging schief, denn alle Dinge in seiner Wohnung veränderten sich:

Aus der Gabel wurde eine große Giraffe. Aus der Flasche wurde ein dicker Elefant. Aus der Tasse wurde eine lange Schlange. Aus seinem Stöckelschuh wurde ein gefährlicher Löwe. Aus seiner schicken Sonnenbrille wurde ein kleines Eichhörnchen. Aus der Gieskanne wurde eine Schnecke. Aus seiner neusten CD wurde eine riesige Krake. Aus einer Banane wurde eine Schildkröte. Aus einer Birne wurde ein grüner Frosch. Aus seiner Schere wurde ein schnelles Pferd. Und aus seinem schönsten Stift wurde eine Ente.

Da hatte er plötzlich einen ganzen Zoo. Das gefiel ihm viel besser als ein aufgeräumtes Zimmer.

Wahrnehmung

Schatzkiste

Findet gemeinsam heraus was in der Kiste ist.

Spielleiterinfo: Förderung der taktilen Wahrnehmung durch blindes ertasten der Gegenstände die sich in der Kiste befinden. Die Kiste sollte auf allen Seiten Zugriffsmöglichkeiten für mehrere Spieler bieten, so dass gemeinsam Gegenstände erfühlt werden können. Die Gegenstände sollten möglichst eindeutig zu erkennen und den Spielern bekannt sein.

Variationen: Die Gegenstände können von einander unabhängig ausgewählt sein oder im Zusammenhang stehen. Bsp.: Thema Wald: Moos, Zweige, Rinde, Tannenzapfen, Steine, Waldfrüchte, Blätter; Thema Zirkus: Zauberstab, Bälle, Jongliertücher, Clowns-nase; Thema Werkstatt: Verschiedene ungefährliche Werkzeuge, Arbeitsmaterialien inklusive Verbandszeug;

Mehrere Gegenstände einer Gruppe und ein konträrer Gegenstand sollen gefunden werden; Bsp. Für Werkstatt: Hammer, Nagel, Schraubenzieher, Ball;

Sinnespfad - Das Karawanenspiel

Laufen mit geschlossenen Augen barfuss auf dem Sinnespfad

Material: Frotteehandtuch, weiche Decke, Sand, Wasser, Laub, runde Steine, Fußabtreter, Polster, Knallpapier, Gras, Äste, verschieden Stoffe, Bastmatten, Luftmatratze, Holzperlenvorhang, Heizdecke, Vibrationskissen, Moos, Schlamm

Variation: Der Spielleiter kann eine Polonaise von Spielern durch die einzelnen Tastkästen führen und dabei eine zu den Materialien passende Geschichte erzählen.

Stille Post

Ihr bildet einen Stuhlkreis und der jüngste von Euch denkt sich ein Wort aus. Er flüstert es seinem Nachbarn ins Ohr. Diese sagt es wiederum seinem Nachbar ins Ohr, bis das Wort bei der letzten Person angekommen ist. Diese sagt das gehörte Wort laut der Gruppe.

Spielleiterinfo

Hilfestellung

Das Wort darf wiederholt werden, falls es nicht verstanden wurde

Förderziele

Der auditive Sinn wird angesprochen

Variationen

1. Sätze sagen
2. Quatschwörter

Tastmemory

Stellt Euch vor, Ihr seid Spione. Ihr befindet Euch in geheimer Mission. Euer Auftrag lautet: „Finde den zweiten Spion aus deinem Land.“ Ihr tragt das gleiche Erkennungszeichen in Eurem Säckchen. Um Eure Mission nicht zu verraten, dürft Ihr nicht reden und nicht in den Sack schauen. Der Auftrag ist erfüllt, wenn alle ihren Partner / ihre Partnerin richtig ertastet haben.

Spielleiterinfo

Materialien

Ein Säckchen pro Kind

Unterschiedliche Materialien (je zwei Säckchen haben den selben Inhalt), z.B. Sand, Nüsse

Förderziele

Schulung des taktilen Sinnes und Informationserfassung durch Tasten

Variationen und Hilfestellungen

Säckchen verwenden wie im herkömmlichen Memory (alle Säckchen liegen auf einem Tisch)

Wie komme ich über den Fluß

Stellt Euch vor, ihr müsst einen Fluss überqueren und Euch steht nur dieses Seil zur Verfügung, um ungeschadet auf die andere Seite zu gelangen.

Versucht also, balancierend zum anderen Ende des Seiles zu gelangen.

Wenn Ihr es allein nicht so gut schafft, helft Euch dabei, aber nur auf dem Seil.

Spielleiterinfo

Material:

1 - 2 dicke Seile

Förderziel

Training der vestibulären Reizaufnahme, sowie die Schulung der Koordinationsfähigkeit von visuellen Reizen und der Reaktion auf diese.

Variationen

1. Verschiedene Seilstärken
2. Das Seil kann durch ein Bank ersetzt werden
3. Der Fluss kann auch rückwärts bewältigt werden, sowie hüpfend oder seitlich gehend
4. Zwei Seile parallel legen und paarweise, sich unterstützend das Ziel erreichen

Wolkenspiel

Nehmt das Zeitungspapier, zerknüllt die einzelnen Seiten und stopft sie in die Plastiksäcke. Helft Euch dabei.

Wenn jeder einen gefüllten Plastiksack hat, stellt Euch vor, es wären Wolken, mit denen Ihr Euch bewerfen könnt und auf denen Ihr liegen, Euch draufsetzen oder legen könnt.

Hört auf das knistern und rascheln dabei.

Spielleiterinfo

Material

Plastiksäcke und viel Zeitungspapier

Förderziel

Taktile und auditive Wahrnehmung

Zublinzeln

Bis auf einen von Euch sucht sich jeder einen Partner. Jedes Paar nimmt sich einen Stuhl und bildet mit den anderen einen Stuhlkreis. Dabei sitzt einer von jedem Paar auf dem Stuhl, der andere steht dahinter. Auch der Spieler ohne Partner rückt einen Stuhl in den Kreis und stellt sich dahinter.

Dieser blinzelt einem sitzenden Mitspieler zu. Wer angeblinzelt wird, versucht schnell zum freien Stuhl zu gelangen. Sein Hintermann probiert ihn durch festhalten davon abzuhalten. Schafft er es nicht, übernimmt er die Rolle des Blinzlers.

Spielleiterinfo

Material
Stühle

Förderziele
Visuelle Wahrnehmung

Wahrnehmung