

Hoch- Tief- Spiel

Förderaspekte:

- Stimmlagen
- Artikulation
- Koordination
- Konzentration

Variationen:

- um das Spiel zu erschweren, können mehrere Gegenstände gleichzeitig rumgegeben werden

Klatschgeschichte

Aufgabe:

Eine Geschichte mit Geräuschen bei bestimmten Wörtern begleiten

Fördermaßnahmen:

- Zuhören
- Verstehen/ Umsetzen
- Gemeinschaftsgefühl stärken
- Worterkennung

Stille Post

Förderaspekt:

Konzentration, Figur-Grund-Erkennung, taktile Wahrnehmung

Spielidee:

Ein Zeichen oder Wort (so schnell wie möglich) durch Zeichnen auf den Rücken des Vordermanns weitergeben.

Variation:

Man kann die Gruppe teilen und gegeneinander spielen lassen.

Urwald Spiel

Förderaspekt:

Aggressionsverhalten durchschauen, Optische Wahrnehmung schulen.

Spielidee:

Rollenspiel

Ruck- Zuck Pantomime

Veränderungen:

1. Paare bilden, jeder spiegelt den Ausdruck des anderen wieder. Der Spielleiter ruft immer wieder neue Gefühlsausdrücke.
2. Raten, welches Gefühl das Kind darstellt.

Ziele:

- Kinder können den Gesichtsausdruck des anderen deuten
- Kinder können selbst Gefühle durch einen Gesichtsausdruck darstellen
- Beobachten, auf den anderen eingehen
- Empfänger- Sender Verständnis wird aufgebaut

Tabu

Veränderungen:

- Wörter aus verschiedenen Bereichen z.B. Baum, Haus, Blume ...
- Artikulation: schwieriges Wort nachsprechen, Fremdwörter, fremdsprachige Wörter, Phantasiewörter selbst ausdenken
- Zungenstellung:

1. Gruppe im Kreis aufstellen:
2. Das 1. Kind bekommt eine Zungenstellung gezeigt. ins Ohr geflüstert oder denkt sich selbst eine aus.
3. Das Kind macht die entsprechende Zungenstellung und zeigt es dem nächsten Kind.
4. Dieses Kind gibt die Zungenstellung weiter. Die Zungenstellung wird im Kreis weitergegeben.
5. Veränderung: Paare bilden, jeder spiegelt die Zungenstellung des anderen wieder.

Ziele:

- Förderung der Artikulation
- Förderung der sprachlichen Verständigung
- Sich ausdrücken können

Rollenspiel

Anleitung:

Die Gruppe befindet sich auf einem Marktplatz. Jeder stellt eine bestimmte Person, z. B. Verkäufer, Käufer, Oma, etc. dar. Die Verkäufer versuchen nun, durch Anpreisung ihre Waren zu verkaufen.

Veränderungen:

1. Die Gruppe befindet sich auf der Straße, alle laufen im Raum umher. Jeder bekommt einen Gegenstand, den er mit einem Mitspieler im Raum tauschen muss. Dabei versucht jeder, seinen Gegenstand gegen einen besseren Gegenstand einzutauschen.
2. Familiensituation: Vater, Mutter, Kinder. Die Gruppe führt eine Diskussion über ein mögliches Urlaubziel, über Regeln, die in der Familie herrschen etc. Jeder Mitspieler muss seine Rolle möglichst überzeugend spielen. Ziel ist es, zu einem Kompromiss zu kommen.
3. Nonverbal: Ein Zoo oder Zirkus mit möglichst verschiedenen Tieren soll pantomimisch dargestellt werden.

Ziele:

- Empathie
- Kontaktaufnahme
- Sich darstellen können
- Miteinander sprechen
- Argumente suchen und darstellen können
- Zu einer Lösung kommen
- Personen darstellen

Vampir Spiel

Förderziele:

Überwindung von Hemmungen (Berührung/ Schrei/ Seufzer und Augen schließen)

Festigung von Kommunikationsgrundlagen (Reiz/ Reaktion)

Artikulationsförderung (nur bei Variante)

Hilfestellung und Variationen:

Hilfestellung: Der Raum sollte möglichst frei von Gegenständen sein. Der Spielleiter beobachtet die Gruppe im hellen Raum, um Unfälle zu vermeiden.

Variationen:

Anstelle des Vampirs kann man auch einen Eisbären nehmen, der Pinguine jagt.

Für Artikulationsförderung: Der Schrei kann als Übung bestimmter Laute verwendet werden. Die Geschichte muss dementsprechend umgewandelt werden. (Z.B. Schlange jagt Maus/ statt Schrei „SCH-Laut“ rufen, usw.)

Wer bist du?

Förderziele:

Förderung der Konzentrationsfähigkeit

Training des Gedächtnis

Kennenlernen und Kontaktaufnahme

Artikulationsförderung

Variationen:

Man kann statt den Namen beliebig andere Themen und Wörter verwenden.

(Eigenschaften, Lieblingsessen, Haustiere usw.)

Zur Sprachförderung können auch Wörter mit schwierigen Lauten usw. verwendet werden.