

● KOMPETENZGARTEN · KOSTENLOSE MATERIALIEN

Spielesammlung: Hören und auditive Verarbeitung

45 Spielideen für Hören, auditive Wahrnehmung und Verarbeitung im Kita-Alltag

UDO ELFERT

Diese Spielesammlung richtet sich an pädagogische Fachkräfte, die das Hören im Kita-Alltag spielerisch aufgreifen möchten. Die 45 Spielideen schaffen Anlässe für genaues Hinhören, auditive Aufmerksamkeit, die Unterscheidung von Geräuschen und die Verarbeitung von Höreindrücken. Wählen Sie ein Spiel passend zum Alter der Kinder, zur Gruppensituation und zum hörbezogenen Schwerpunkt, den Sie gerade begleiten möchten.

Die Spiele sind nach dem angegebenen Altersbereich geordnet. Vorhandene Angaben zu Alter, Gruppengröße, Material, Vorbereitung, Dauer und Raum können in der Praxis individuell angepasst werden.

● Ab 1 Jahr

1 SPIELIDEE

SPIELIDEE

>1

Flüsterkreis

Art des Spiels	Stuhlkreis
Altersbereich	>1
Spieldauer	ca. 5 Minuten
Raum	Gruppenraum
Förderschwerpunkt	Auditive Aufmerksamkeit

Wir bilden einen Stuhlkreis mit einem zusätzlichen Stuhl. Die Erzieherin schaut auf den Boden und schirmt ihre Augen ab. Nun flüstert sie den Namen eines Kindes, das dann aufsteht und zum leeren Platz geht. Dieses wiederholt sich, bis jedes Kind den Platz gewechselt hat.

SPIELIDEE

>2

„Die Hände...“

Art des Spiels	Kreisspiel, Tischspiel
Altersbereich	>2
Spieldauer	Beliebig
Raum	Gruppenraum im Kreis oder am Tisch
Förderschwerpunkt	Auditive Aufmerksamkeit

Es gibt vier Kommandos mit entsprechenden Bewegungen: 1. „Achtung!“ – Daumen aufstellen 2. „Die Hände sind im Bett.“ – Hände liegen auf dem Tisch / auf den Beinen 3. „Die Hände sind im Haus.“ – Hände bilden über dem Kopf ein Dach 4. „Die Hände sind weg.“ – Hände hinter dem Rücken Man kann das Spiel langsam beginnen und dann im Tempo steigern oder durch visuelle Ablenkungen (z.B. falsches Vormachen) im Schwierigkeitsgrad steigern. □Udo Elfert (und Teilnehmerinnen der Fortbildungen) 2020 4

SPIELIDEE

>2

Aus welcher Richtung kommt das Geräusch?

Art des Spiels	Gruppenspiel
Altersbereich	>2
Material	Musikinstrumente
Vorbereitung	Ca. 5 Minuten
Spieldauer	Beliebig
Raum	Bewegungsraum
Förderschwerpunkt	Auditive Wahrnehmung, Richtungshören

Die Erzieherin und die Kinder treffen sich im Kreis in der Mitte des Bewegungsraumes. Eine Erzieherin und ein Kind verlassen den Kreis zum Beispiel mit einer Trommel. Die Kinder im Kreis schließen die Augen, und die Erzieherin und das Kind gehen durch den Raum und trommeln einen kurzen Moment. Die Kinder zeigen in die Richtung, aus der das Geräusch kommt. Das Spiel sollte dem Alter der Kinder angepasst werden. Es kann eine Vorbereitung auf Klanggeschichten sein. □Udo Elfert (und Teilnehmerinnen der Fortbildungen) 2020 2

Instrumentenkoffer

Art des Spiels	Kleingruppe, Großgruppe
Altersbereich	>2
Material	Koffer mit Rassel, kleiner Trommel, Glöckchen, Triangel, Xylophon, geknautschtes Papier etc.
Vorbereitung	Wenn alles im Koffer ist: keine
Spieldauer	Beliebig
Raum	Beliebig
Förderschwerpunkt	Nichtsprachliche Reize (Geräusche und Klänge) erkennen und zuordnen

Alle Instrumente werden mit Geräuschen/ Klängen und Namen vorgestellt. Ein Kind begibt sich hinter den Koffer und lässt, so dass die anderen Kinder es nicht sehen können, ein Instrument erklingen. Alle anderen Kinder raten, welches Instrument es war. Man kann die gleichen Instrumente (die Auswahlmenge) nochmal sichtbar in den Kreis legen. Variante: Ein Kind sitzt mit einem Satz Instrumente versteckt und spielt das Echo des angespielten Instrumentes.

Kirchenglocken

Art des Spiels	Lauschspiel, Gruppenspiel
Altersbereich	2-6
Material	Kirchglocke, Wanduhr
Spieldauer	Wenige Minuten
Raum	Gruppenraum
Förderschwerpunkt	Auditive Aufmerksamkeit, schnelle Reaktion, Lauschen, Stille „aushalten“

Beim Mittagessen läuten um 12 Uhr in der Ferne Kirchenglocken. Wenige Minuten vorher sind alle ganz still und schauen auf die Wanduhr. Die Kinder weisen sich gegenseitig auf das Stillsein hin, um die Kirchenglocken um Punkt 12 Uhr zu hören. Wer sie zuerst hört, hat gewonnen. □Udo Elfert (und Teilnehmerinnen der Fortbildungen) 2020 5

Klanggeschichten

Altersbereich	2-6
Material	Rhythmusinstrumente
Vorbereitung	Ggf. Vorbereitungszeit zum Finden bzw. Entwickeln einer passenden Geschichte
Spieldauer	Beliebig
Raum	Drinnen, nicht draußen
Förderschwerpunkt	Auditive Aufmerksamkeit, Textverständnis, Zuhören

Geschichten mit Geräuschen untermalen/ unterstützen: Die Kinder bekommen Instrumente, die jeweils einem Tier oder Gegenstand zugeordnet sind. Eine pädagogische Fachkraft erzählt eine Geschichte oder liest diese vor. Wird der Name eines Tieres oder Gegenstandes genannt, setzt das entsprechende Kind sein Instrument ein. □Udo Elfert (und Teilnehmerinnen der Fortbildungen) 2020 6

Schlüsselkönig

Altersbereich	2-6
Material	Schlüsselbund
Spieldauer	Je nach Anzahl der Kinder variierend
Raum	Gruppenraum, beliebig
Förderschwerpunkt	Richtungshören

Der „Schlüsselkönig“ hockt oder liegt mit geschlossenen bzw. zugehaltenen Augen im Kreis. Das Schlüsselbund liegt vor ihm. Die Spielleiterin zeigt auf ein Kind im Kreis, welches das Schlüsselbund holt und hinter seinem Rücken versteckt. Nun ruft die Gruppe: „Schlüsselkönig, dein Schlüssel ist weg! Wer hat ihn versteckt?“ Das Kind in der Mitte hat 3 Rate-Versuche. Hilfestellung durch Schlüsselklappen möglich.

Stopptanz mit Trommel oder CD-Player

Art des Spiels	Bewegungsspiel, Tanzspiel, Gruppenspiel (Großgruppe)
Altersbereich	2(3)-6
Material	Trommel, CD-Player
Spieldauer	Beliebig
Raum	Bewegungsraum
Förderschwerpunkt	Auditive Aufmerksamkeit

Alle Kinder laufen im Raum durcheinander oder tanzen, so lange, wie der Ton zu hören ist. Hört der Ton auf, setzen sie sich hin oder verharren in der aktuellen Position. Wer sich weiter bewegt oder sich nicht hinsetzt, scheidet aus.

● Ab 3 Jahren

Bello, Bello, dein Knochen ist weg.

Altersbereich	3-6
Material	Ein kleiner Holzklotz oder ähnliches
Spieldauer	Je nach Gruppengröße einige Minuten
Raum	Beliebig, nicht draußen (meist zu laut)
Förderschwerpunkt	Richtungshören

Alle Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind setzt sich auf allen Vieren in die Mitte, schließt die Augen und bekommt den „Knochen“ (Holzklotz) auf den Rücken gelegt. Die Erzieherin zeigt auf ein Kind. Dieses geht zu dem Kind in die Mitte und nimmt den „Knochen“ vom Rücken. Dann setzt sich das Kind wieder auf seinen Platz. Alle legen die Hände auf den Rücken und sagen: „Bello, Bello, dein Knochen ist weg.“ Das Kind aus der Mitte versucht durch Anbellen der einzelnen Kinder herauszufinden, wer den Knochen hat. Hat es nach dreimaligem Bellen den Knochen nicht gefunden, darf das Kind, das den Knochen genommen und hinter dem Rücken hat, klopfen, damit Bello weiß, wo er sich befindet. Findet es den Knochen immer noch nicht, wird noch einmal lauter geklopft. Dann ist das nächste Kind dran. □ Udo Elfert (und Teilnehmerinnen der Fortbildungen) 2020 16

Die kleine Hexe

Art des Spiels	Tischspruch
Altersbereich	3-6
Vorbereitung	Keine
Spieldauer	5 Minuten
Raum	Gruppenraum, Tischspruch
Förderschwerpunkt	Phonologische Bewusstheit

Das (zweite) Reimwort von den Kindern sprechen lassen: „Morgens früh um sechs kommt die kleine Hex. Morgens früh um sieben scheid sie kleine Rüben. Morgens früh um acht wird Kaffee gemacht. Morgens früh um neun geht sie in die Scheun. Morgens früh um zehn holt sie Holz und Spän. Feuert an um elf, kocht dann bis um zwölf Frösche, Krebs und Fisch, Kinder kommt zu Tisch.“

Ente, Ente, Gans

Art des Spiels	Kreissspiel
Altersbereich	3-6
Spieldauer	Je nach Gruppengröße ca. 10 Minuten
Raum	Bewegungsraum, draußen
Förderschwerpunkt	Auditive Aufmerksamkeit

Alle sitzen im Kreis. Ein Kind geht außen um den Kreis. Es legt jedem Kind der Reihe nach die Hand auf den Kopf und sagt „Ente“. Bei einem Kind sagt es dann „Gans“ und läuft um den Kreis herum. Das andere Kind steht auf und läuft hinterher, um das erste Kind zu fangen. Das erste Kind setzt sich dann auf den Platz des zweiten Kindes. Wird das erste Kind gefangen, setzt es sich in den Kreis zur Erzieherin. Das zweite Kind ist dann als nächstes dran, im Kreis herumzugehen

Feuer, Wasser, Sturm

Art des Spiels	Großgruppe, Kleingruppe
Altersbereich	>3
Material	Nach Belieben; kann mit den Kindern gemeinsam ausgesucht werden, z.B. Bänke, Stühle, Turnmatten
Vorbereitung	5 Minuten
Spieldauer	Beliebig
Raum	Bewegungsraum, Turnhalle, draußen
Förderschwerpunkt	Hörerziehung, auditive Wahrnehmung, Reaktionsvermögen, auditive Aufmerksamkeit

Es wird mit den Kindern besprochen, was getan werden soll, wenn die Erzieherin oder ein ausgewähltes Kind z.B. „Feuer!“ ruft. Dann stellen sich die Kinder z.B. auf eine Bank, bei Wasser wird sich auf die Turnmatten gelegt, bei Sturm sich z.B. auf den Boden setzen. Zwischendurch läuft Musik, und die Kinder bewegen sich frei im Raum. Variationen: Bei „Eiszeit“ in der Bewegung verharren, bei „Tanzen“ tanzen. Das Spiel kann auch als Ausscheidespiel verwendet werden: Das letzte Kind, das z.B. sitzt, scheidet aus.

Geräusche raten

Art des Spiels	Klein- oder Großgruppe
Altersbereich	>3
Material	Geräusche auf Kassette, CD oder aus dem Internet (Geräuschbibliotheken) heruntergeladen, passende Bildkarten
Spieldauer	10-15 Minuten
Raum	Gruppenraum
Förderschwerpunkt	Erkennen und Zuordnen von Geräuschen

Alltagsgeräusche werden den Kindern vorgespielt, z.B. ein tropfender Wasserhahn, eine Fahrradklingel, eine zuschlagende Tür. Die Kinder versuchen, das Geräusch zu erkennen und (sofern vorhanden) der passenden Bildkarte zuzuordnen. Variante: Tierstimmen erkennen □Udo Elfert (und Teilnehmerinnen der Fortbildungen) 2020 9

Geräuschetunnel

Art des Spiels	Großgruppe
Altersbereich	>3
Vorbereitung	Keine
Spieldauer	Ca. 10 Minuten
Raum	Beliebig
Förderschwerpunkt	Spiel mit nichtsprachlichen Reizen, auditive Aufmerksamkeit

Ein Kind geht vor die Tür und bekommt von der Erzieherin ein Geräusch oder einen Laut vorgegeben. Die anderen Kinder bilden in der Gruppe einen Tunnel (jeweils zwei Kinder fassen sich an die Hände). Die Kinder in der Gruppe machen verschiedene Geräusche. Nur eines der Kinder macht das Geräusch, welches das Kind vor der Tür auch gehört hat. Das Kind, das vor der Tür stand, bleibt dort im Tunnel stehen, wo es „sein“ Geräusch hört. □Udo Elfert (und Teilnehmerinnen der Fortbildungen) 2020 10

**SPIELIDEE > 3 (VORAUSSETZUNG: KINDER
MÜSSEN ZÄHLEN KÖNNEN)**

Hör‘ doch mal, wie viele es sind

Art des Spiels	Großgruppe, Kleingruppe
Altersbereich	> 3 (Voraussetzung: Kinder müssen zählen können)
Material	(Blech)dose, Muggelsteine oder Murmeln
Spieldauer	Beliebig
Raum	Gruppenraum
Förderschwerpunkt	Auditive Aufmerksamkeit

Die Kinder sitzen mit dem Rücken zum Kreis, in der Mitte jemand mit einer Dose und den Muggelsteinen. Eine bestimmte Anzahl Muggelsteine wird in die Dose fallen gelassen. Die Kinder lauschen, wie viele es sind. Variante: Kastanien werden auf eine Trommel fallen gelassen. □Udo Elfert (und Teilnehmerinnen der Fortbildungen) 2020 8

(Sand, Erbsen, Reis, Mais, Korken...); jeweils zwei Dosen mit identischem Inhalt; auf der Unterseite am besten Abbildungen, um die beiden zusammengehörenden Dosen identifizieren zu können.

Vorbereitung

Wenn das Spiel vorhanden ist: keine

Spieldauer

Je nach Anzahl der Paare, 5-20 Minuten

Raum

Beliebig, ruhiger Raum

Förderschwerpunkt

Auditive Wahrnehmung, Geräusche differenzieren, genaues Hinhören

Je nach Alter der Kinder wird eine Anzahl Paare auf dem Tisch verteilt und gemischt. Die Kinder setzen sich um den Tisch herum. Ein Kind beginnt, nimmt eine Filmdose, schüttelt sie und versucht die zum Geräusch passende andere Filmdose (mit identischem Geräusch) zu finden. Dann ist das nächste Kind dran. Die Regeln sind identisch mit dem Original-Memory □ Udo Elfert (und Teilnehmerinnen der Fortbildungen) 2020 11

Ich suche meinen Zwilling

Art des Spiels	Gruppenspiel mit nichtsprachlichen Reizen
Altersbereich	>3
Material	Verschiedene Gegenstände, die Geräusche machen
Vorbereitung	Wenige Minuten
Spieldauer	Ca. 15 Minuten
Raum	Beliebig
Förderschwerpunkt	Geräuschkategorisierung

Ein Beutel wird mit der passenden Anzahl von Gegenständen, die Geräusche machen, befüllt. Jeder Gegenstand sollte zweimal vorhanden sein. Z.B. bei 14 Kindern: 2 Rasseln, 2 Plastiktüten, 2 Tröten, 2 Pfeifen, 2 Stück Alufolie, 2 Triangeln, 2 Glöckchen. Jedes Kind zieht einen Gegenstand aus dem Beutel. Wir bilden zwei Gruppen, wobei sich in jeder Gruppe nur einer der jeweiligen Geräuschgegenstände befindet. Die Kinder stellen sich Rücken an Rücken (zwei Reihen, bestehend aus jeweils einer Gruppe). Jetzt darf ein Kind aus der ersten Gruppe ein Geräusch machen, und der „Zwilling“ aus der zweiten Gruppe antwortet. Dann ist ein Kind aus der anderen Gruppe mit einem neuen Geräusch dran.

Im Keller ist es duster

Art des Spiels	Klein- und Großgruppe, Stuhlkreis
Altersbereich	3-6
Vorbereitung	Keine
Spieldauer	10-20 Minuten
Raum	Gruppenraum, Bewegungsraum
Förderschwerpunkt	Richtungshören, Stimmen zuordnen, phonologische Bewusstheit, Reimen

Ein Kind legt sich in die Mitte des Kreises und macht die Augen zu. Alle Spielteilnehmer singen: „Im Keller ist es duster, da wohnt ein alter Schuster. Er hat kein Licht, er hat kein Licht, er kennt die Sonne nicht.“ oder „Im Keller ist es duster, da wohnt ein armer Schuster. Er hat kein Licht, er hat kein Licht, da scheint die liebe Sonne nicht. Schuster schlaf ein, Schuster schlaf ein.“ Aus der Runde wird dann ein Kind ausgewählt, das zum Kind in die Mitte geht und folgenden Vers aufsagt: „1 – 2 – 3 – 4 – Wer steht hinter dir?“ Das Kind in der Mitte soll anhand der Stimme und Richtung der Schritte erraten, welches Kind hinter ihm steht.“ (Schwierigkeit erhöhen: Beim Aufsagen des Verses die Stimme verstellen.) □ Udo Elfert (und Teilnehmerinnen der Fortbildungen) 2020 15

Kleiner Bär, wie brummst du?

Art des Spiels	Großgruppe
Altersbereich	3-6
Material	Wolldecke
Spieldauer	2-3 Minuten
Raum	Gruppenraum
Förderschwerpunkt	Stimmerkennung

Alle Kinder sitzen im Stuhlkreis. Ein Kind geht aus der Gruppe (Kind A). Von den anderen Kindern wird ein Kind ausgesucht (Kind B). Kind B versteckt sich unter der Wolldecke. Kind A kommt wieder in die Gruppe, tippt auf das Kind unter der Decke und fragt: „Kleiner Bär, wie brummst du?“ Kind B antwortet mit einem Brummen (Bärengeräusch). Kind A rät, wer unter der Decke ist. Wenn das Kind es nicht herausfindet, kann eine Tatze (Fuß) gezeigt werden. □Udo Elfert (und Teilnehmerinnen der Fortbildungen) 2020 13

Obstsalat

Art des Spiels	Kreisspiel, Stuhlkreis, Großgruppe
Altersbereich	3-6
Spieldauer	Ca. 10 Minuten
Raum	Gruppenraum, Bewegungsraum
Förderschwerpunkt	Auditive Aufmerksamkeit, Reaktionsvermögen

Die Kinder werden der Reihe nach in Obstsorten aufgeteilt, z.B. Zitrone, Apfel, Erdbeere usw. Dann heißt es z.B.: „Alle Erdbeeren in die Mitte!“ Die anderen Kinder sitzen oder stehen im Kreis drumherum. Nach und nach kommen alle Früchte dran. Bei „Obstsalat“ gehen alle Kinder in die Mitte und suchen sich danach einen neuen Platz. Das Spiel kann immer schneller gespielt werden. Es müssen nicht unbedingt Obstsorten sein, sondern z.B. Gemüsesorten, Fahrzeuge, Zeichentricksfiguren. □Udo Elfert (und Teilnehmerinnen der Fortbildungen) 2020 12

Pferderennen

Art des Spiels	Stuhlkreissspiel
Altersbereich	3-6 Jahre
Spieldauer	Ca. 5 Minuten
Raum	Gruppenraum
Förderschwerpunkt	Auditive Wahrnehmung und Verarbeitung, Auditive Aufmerksamkeit

Alle sitzen im Stuhlkreis. Der Spielleiter bittet die Kinder zum Start: Alle klopfen sich auf die Oberschenkel. Es läuft ein Rappe, ein Schimmel und ein Brauner mit. Der Spielleiter beschreibt das Spiel, indem er/sie sagt: „Alle Pferde laufen in die Rechts-/Linkskurve.“ Alle Kinder lehnen sich nach rechts/links. „Der Rappe läuft über eine Brücke.“ Alle Kinder trommeln mit den Fäusten auf den Oberkörper. „Die Zuschauer jubeln.“ Alle Kinder springen auf und strecken jubelnd die Arme hoch. Der Spielleiter spricht immer wieder einzelne Pferde an, die sich überholen. □ Die Kinder trommeln intensiv auf ihre Oberschenkel bis ins Ziel.

Pirateninsel

Art des Spiels	Rollenspiel
Altersbereich	3-6
Material	„Schätze“ (möglichst Minimalpaare), Kartons, Decken, Kissen etc.
Vorbereitung	Für die Erzieherin: 15 Minuten und gemeinsame Vorbereitungszeit mit den Kindern
Spieldauer	Beliebig
Raum	Bewegungsraum
Förderschwerpunkt	Lautdifferenzierung

Gemeinsam mit den Kindern wird eine Pirateninsel und ein Piratenschiff gebaut. (Material aus dem Bewegungsraum nutzen.) Die Piraten gehen auf große Fahrt und suchen Schätze, die von der Erzieherin im Raum versteckt wurden. Die Erzieherin wartet auf der Insel. Das Schiff kann nicht direkt auf die Insel fahren, und so müssen die Schätze durch das Wasser in die Schatzkiste auf der Insel gebracht werden. Die Erzieherin ruft das Kind und den Gegenstand: „Peter, bring mir die Kasse!“. Sollen die Kinder die Erzieherin nicht sehen können, wird noch eine Klippe vor die Insel gebaut. □ Udo Elfert (und Teilnehmerinnen der Fortbildungen) 2020 20

Quatschgeschichte

Art des Spiels	Klein- und Großgruppe
Altersbereich	3-6
Material	Buch oder Geschichte
Vorbereitung	Wenig
Spieldauer	Je nach Geschichte
Raum	Beliebig
Förderschwerpunkt	Auditive Aufmerksamkeit

Ein Erzähler liest oder erzählt eine Geschichte. Diese wird bewusst falsch („Die blauen Kühe stehen auf dem Garagendach.“) gelesen oder erzählt. Die Kinder können, wenn Sie einen „Fehler“ entdeckt haben, zum Beispiel rufen: „Quatsch mit Soße!“

Radio

Altersbereich	>3
Material	Eine Decke
Spieldauer	Beliebig, ca. 10 Minuten
Raum	Beliebig
Förderschwerpunkt	Stimmen erkennen und zuordnen

Ein Kind verlässt den Raum. Alle anderen sitzen im Kreis. Ein Kind aus dem Kreis hockt sich auf alle Viere oder legt sich in die Mitte hin und wird mit einer Decke zugedeckt. Der Kind, das den Raum verlassen hat, wird hereingerufen. Es geht zum zugedeckten Kind und drückt mit einem Finger auf die Decke. Das Kind unter der Decke, singt oder spricht etwas. Das Kind, welches das Radio angedrückt hat, versucht nun herauszufinden, wer unter der Decke verborgen ist. Dann kommen neue Kinder dran. □Udo Elfert (und Teilnehmerinnen der Fortbildungen) 2020 7

Raus aus dem dunklen Wald

Art des Spiels	Paarspiel, Lauschspiel
Altersbereich	>3
Material	Springseile, Triangel, Augenbinde
Vorbereitung	5 Minuten
Spieldauer	Pro Kind bzw. Runde 5-10 Minuten
Raum	Möglichst ruhiger Raum
Förderschwerpunkt	Auditive Aufmerksamkeit, Richtungshören

Eine pädagogische Fachkraft legt aus Seilen oder ähnlichem einen Weg oder ein Labyrinth auf den Boden; es kann aber auch einfach eine Art Parcours durch den Gruppenraum festgelegt werden. Ein Start- und Zielpunkt wird bestimmt. Es finden sich jeweils 2 Kinder als Paar zusammen. Das eine Kind wird mit verbundenen Augen an den Startpunkt gestellt. Das andere Kind hat die Aufgabe, es durch akustische Signale (Triangel, Glöckchen, Stimme) durch den Parcours zum Ziel zu führen.

Reimwörter finden

Art des Spiels	Kreisspiel, Stuhlkreis
Altersbereich	3-6
Material	Bildkarten und Gegenstände aus der Umgebung
Vorbereitung	5-10 Minuten
Spieldauer	Beliebig
Raum	Gruppenraum
Förderschwerpunkt	Phonologische Bewusstheit, Reimen

Alle sitzen im Stuhlkreis. In der Mitte liegen Bildkarten und Gegenstände, die vorher zusammengesucht wurden und sich reimen. Ein Kind beginnt und sucht sich eine Bildkarte oder einen Gegenstand; die anderen Kinder suchen das Reimwort dazu. Wenn die Paare gefunden wurden, noch einmal vergleichen, und dann setzen sich die Kinder wieder. Nun ist das nächste Kind dran.

Spiel mit Klangschale

Art des Spiels	Lauschspiel
Altersbereich	>3
Material	Klangschale, Klöppel
Spieldauer	Wenige Minuten
Raum	Beliebig, aber ruhig
Förderschwerpunkt	Genaueres Hinhören, Lauschen, Qualität von leisen Tönen

Die Kinder schließen die Augen. Der Spielleiter schlägt die Klangschale an. Die Kinder werden gebeten, die Augen zu öffnen, wenn sie den Ton nicht mehr hören.

Spieluhr verstecken

Art des Spiels	Suchspiel, Geburtstagsspiel
Altersbereich	3-6
Material	Spieluhr, Schachtel oder Schuhkarton
Vorbereitung	5-10 Minuten
Spieldauer	Wenige Minuten
Raum	Beliebig
Förderschwerpunkt	Richtungshören

Wenn ein Kind Geburtstag hat, wird das Geschenk des Kindes in eine Schachtel gelegt und von einem anderen Kind im Raum versteckt. Hat das Kind ein Versteck gefunden, wird auf die Schachtel eine Spieluhr gelegt und diese dann aufgezogen. Das Geburtstagskind, das vorher den Raum verlassen hat, kommt herein und sucht anhand der Melodie das Versteck der Schachtel. Sollte die Melodie vor dem Finden enden, kann man dem Kind mit Hinweisen Tipps geben, beispielsweise „heiß/kalt“ oder: „Es ist dort, wo Kinder mit den Autos auf dem Teppich fahren können.“

Wasserleitung

Art des Spiels	Stuhlkreis
Altersbereich	3-6
Material	Wasser, Becher, Stühle, ggf. ein Schal
Vorbereitung	2-3 Minuten
Spieldauer	10-15 Minuten
Raum	Gruppenraum
Förderschwerpunkt	Differenziertes Hören

Die Kinder sitzen in einem Stuhlkreis. Ein Kind sitzt mit verbundenen oder geschlossenen Augen in der Mitte des Kreises. Jedes Kind hat einen nicht durchsichtigen Becher in der Hand. Ein Kind hat seinen Becher halbvoll mit Wasser. Das Spiel startet mit dem Satz: „Wasser marsch!“ Die Kinder geben reihum das Wasser in den Nachbarbecher weiter, bis die Erzieherin sagt: „Wasserleitung stop!“ Das Kind mit den verbundenen Augen legt die Augenbinde ab bzw. macht die Augen auf und geht dorthin, wo es den Becher mit Wasser vermutet. Liegt es nicht richtig, ist das natürlich nicht schlimm und wird aufgedeckt. □Udo Elfert (und Teilnehmerinnen der Fortbildungen) 2020 17

Wecker verstecken

Art des Spiels	Suchspiel für die Klein-/Großgruppe
Altersbereich	3-6
Material	Wecker (ggf. Handy mit Wecker)
Spieldauer	2-3 Minuten
Raum	Beliebig
Förderschwerpunkt	Richtungshören

Variante 1: Morgens, bevor die Kinder da sind, wird ein Wecker versteckt. Dieser wird dann irgendwann im Kitaalltag klingeln, ohne dass die Kinder darauf vorbereitet sind.

Variante 2: Ein Kind geht aus dem Stuhlkreis vor die Tür. Der bereits klingende Wecker wird versteckt. Das Kind wird wieder reingeholt und sucht den Wecker. □Udo Elfert (und Teilnehmerinnen der Fortbildungen) 2020 18

Zauberkugel

Art des Spiels	Gruppenspiel, Lauschspiel, Kreisspiel
Altersbereich	3-6
Material	Zauberkugel (Metallkugel, die ein leises Geräusch macht)
Spieldauer	Ca. 5 Minuten pro Runde
Raum	Beliebig

Ein Kind steht in der Mitte des Kreises. Das Kind hat die Augen verbunden. Ein Kind aus dem Kreis lässt die Kugel klingen. Das Kind im Kreis geht dorthin, wo es die Zauberkugel hört.

Zehn Jungen kaufen ein

Art des Spiels	Reimspiel, Klein- und Großgruppe
Altersbereich	>3
Material	Text
Spieldauer	2-3 Minuten
Raum	Beliebig
Förderschwerpunkt	Phonologische Bewusstheit, Reimen, Morphologie (ein, einen)

Der erste heißt Möffel, der kauft einen Löffel. Der zweite heißt Peppone, der kauft eine Zitrone. Der dritte heißt Knut, der kauft einen Hut. Der vierte heißt Bolle, der kauft ein Käuel Wolle. Der fünfte heißt Fips, der kauft eine Tüte Chips. Der sechste heißt Fritze, der kauft etwas Lakritze. Der siebte heißt Hein, der kauft eine Flasche Wein. Der achte heißt Peter, der kauft Wurst am Meter. Der neunte heißt Olli, der kauft 'nen bunten Lolli. Der zehnte heißt Will, der kauft für's Süppchen Dill. (Die Reimwörter werden von den Kindern genannt.)

● Ab 4 Jahren

Alle Vögel fliegen hoch!

Art des Spiels	Tischspiel, Kreisspiel
Altersbereich	>4
Spieldauer	Beliebig
Raum	Beliebig
Förderschwerpunkt	Satzverständnis, Wortschatz, auditive Aufmerksamkeit

Die Kinder klatschen sich auf die Oberschenkel oder auf den Tisch. Der Spielleiter ruft: „Alle Vögel fliegen hoch!“ Alle Kinder nehmen die Hände hoch. Der Spielleiter ruft zum Beispiel: „Alle Autos fliegen hoch!“ Alle Hände müssen weiterklatschen, da ein Auto nicht fliegen kann. – Bei allem, was fliegen kann, Hände hoch, bei allem, was nicht fliegen kann, bleiben die Hände unten. □Udo Elfert (und Teilnehmerinnen der Fortbildungen) 2020 22

Der Igel im Winterschlaf

Art des Spiels	Gruppenspiel, Lauschspiel
Altersbereich	4-6
Material	Wäscheklammern
Spieldauer	Ca. 5 Minuten pro Runde
Raum	Beliebig
Förderschwerpunkt	Lauschen, nichtsprachliche Reize

Ein Kind (der Igel) liegt in der Mitte auf dem Bauch und hat die Augen geschlossen. Es hat etwa 10 Wäscheklammern an seinem Pulli. Ein Kind schleicht sich an und versucht, dem „Igel“ einen „Stachel“ zu klauen. Wenn der Igel etwas hört, wird er wach.

Hexe Busabella

Art des Spiels	Bewegungs-/ Laufspiel
Altersbereich	>4
Spieldauer	Beliebig
Raum	Bewegungsraum, Turnhalle, draußen
Förderschwerpunkt	Auditive Aufmerksamkeit

Eine Gruppe von Kindern befindet sich auf der einen Seite des Spielfeldes, die andere Gruppe auf der anderen Seite. Eine Gruppe von Kindern (Variante: ein bestimmtes Kind) sucht sich ein Signalwort aus, z.B. „Schmetterling“. Die Kinder rufen: „Hexe Busabella, erzähl uns eine Geschichte.“ Die Hexe: „Nein!“ „Ach Hexe, erzähl uns eine Geschichte.“ „Na, dann kommt mal her.“ (mit dem Zeigefinger herlocken) Der Hexe wird das Zauberwort von den Kindern der Gruppe genannt. Dann erzählt die Hexe eine Geschichte, in der irgendwann das Zauberwort (z.B. Schmetterling) auftaucht. Bei dem Signalwort laufen die Kinder zurück zum Ausgangspunkt. Die Hexe versucht möglichst viele Kinder zu fangen / zu ticken. Die gefangenen / getickten Kinder werden zu Hexenhelfern. □Udo Elfert (und Teilnehmerinnen der Fortbildungen) 2020 21

Hexe, Hexe, was kochst du heute?

Art des Spiels	Lauf-/ Bewegungsspiel, Klein- und Großgruppe
Altersbereich	> 4-5
Spieldauer	Beliebig
Raum	Bewegungsraum, Turnhalle, draußen
Förderschwerpunkt	Auditive Aufmerksamkeit, Phantasiewörter

Die Erzieherin ist die Hexe. Die Kinder rufen: „Hexe, Hexe, was kochst du heute?“ Die Hexe sagt beispielsweise: „Spinnenauflauf.“ Die Antwort wird von der Hexe in Silben geklatscht. Die Kinder gehen im Silbenrhythmus (Spin-nen-bein-auf-lauf) fünf Schritte. Kurz bevor die Kinder bei der Hexe sind, sagt sie das Signalwort, z.B. „Gift!“. Die Kinder laufen zum Ausgangspunkt zurück, und die Hexe versucht, möglichst viele Kinder zu fangen / anzutippen. Die Kinder, die gefangen wurden, werden zu Helfern. Nach einiger Zeit können die Kinder das Spiel alleine spielen. □Udo Elfert (und Teilnehmerinnen der Fortbildungen) 2020 23

Paare finden im Bewegungsraum

Altersbereich	>4
Material	Bildkarten, z.B. Tiere
Spieldauer	Beliebig
Raum	Bewegungsraum
Förderschwerpunkt	Differenzierung nichtsprachlicher Reize (Geräusche)

Die Kinder finden ihre Gruppenmitglieder durch Geräusche, die imitiert werden.

Ringlein (Glocke), du musst wandern

Art des Spiels	Stuhlkreis
Altersbereich	4-6
Material	Glocke o.ä.
Spieldauer	Beliebig
Raum	Gruppenraum, Bewegungsraum, draußen
Förderschwerpunkt	Richtungshören

Die Kinder sitzen im Stuhlkreis und formen mit ihren Händen ein Schälchen. Ein Kind versteckt eine kleine Glocke in seinen Händen, geht von Kind zu Kind und tut so, als würde es die Glocke in die Schale (Kinderhände) legen. Während das Kind herumgeht, kann das Lied „Ringlein (Glöcklein) du musst wandern“ gesungen werden. Ein Kind beobachtet alles und soll heraushören, wo die Glocke ist, wenn alle ihre Hände schütteln. □Udo Elfert (und Teilnehmerinnen der Fortbildungen) 2020 24

Silbenklatschen, Namenklatschen

Art des Spiels	Kleingruppe, Großgruppe
Altersbereich	>4
Spieldauer	Beliebig
Raum	Beliebig
Förderschwerpunkt	Phonologische Bewusstheit, Silbieren

Jedes Kind klatscht seinen Namen, z.B. „Robert“. Danach denken sich die Kinder Wörter aus, die die anderen Kinder nachsprechen und klatschend silbieren. (Ist immer wieder ein Renner!)

Tiermemory (Tierhörmemory)

Art des Spiels	Gruppenspiel mit mindestens 10-12 Kindern
Altersbereich	4-6
Vorbereitung	5 Minuten
Spieldauer	Ca. 10 Minuten
Raum	Gruppenraum, Bewegungsraum, ggf. draußen
Förderschwerpunkt	Auditive Aufmerksamkeit, Geräuschklassifizierung

Zwei Kinder gehen raus. Von den anderen Kindern bekommen jeweils zwei Kinder die gleichen Tierstimmen. Die Kinder verteilen sich im Raum. Nun kommen die zwei Kinder in den Raum und versuchen nacheinander die Tierpaare durch die Laute zuzuordnen. □
Udo Elfert (und Teilnehmerinnen der Fortbildungen) 2020 25

Wer fängt mit A an oder hört mit A auf?

Art des Spiels	Gruppenspiel
Altersbereich	4-6
Spieldauer	Beliebig
Raum	Gruppenraum
Förderschwerpunkt	Lautdifferenzierung

Man sagt einen Vornamen oder fragt: „Wer fängt mit A an?“ – Andrea, Alexander... - Wer hört mit M auf? – Tim, Tom... Zunächst fällt es den Kindern mitunter schwer, aber es macht viel Spaß. (Wichtig ist auch hier, nicht die Buchstabennamen zu nennen sondern die Laute, wie sie klingen. Also nicht: „Wer hört mit (einem) „Em“ auf?“ sondern „Wer hört mit [m] auf?“)

● Ab 5 Jahren

„Disco“ – Reimmetanz

Art des Spiels	Großgruppe, Tanz- und Hörspiel
Altersbereich	5-6
Material	Bildkärtchen, CD-Player, CD
Vorbereitung	Wenn Material vorhanden: 5 Minuten
Spieldauer	15 Minuten
Raum	Bewegungsraum
Förderschwerpunkt	Phonologische Bewusstheit

Ich bereite Bildkärtchen vor, die sich reimen: Haus-Maus, Tisch-Fisch, Hose-Rose, Kopf-Topf, Tasse-Kasse... „Wir sind heute in der Disco. Dies ist eine ganz besondere Disco, denn hier gibt es ganz bestimmte Regeln. Man darf nicht alleine tanzen und auch nicht mit dem Kind, welches man sich aussucht. Die Karten bestimmen die Tanzpartner. Jedes Kind erhält eine Bildkarte, und die Tanzpartner sollen sich eigenständig finden, indem sie das Kind mit dem passenden Reimwort suchen. Haben sich die Pärchen gefunden, wird die Musik angemacht und getanzt.“ Es kann immer wieder neu gemischt werden. Ich gebe aber auch immer wieder neue Reimkärtchen rein. □Udo Elfert (und Teilnehmerinnen der Fortbildungen) 2020 27

Das „L“ tanzt mit dem „A“

Art des Spiels	Gruppenspiel
Altersbereich	5-6
Material	Eventuell eine Gitarre
Spieldauer	Beliebig
Raum	Draußen, Bewegungsraum
Förderschwerpunkt	Lautdifferenzierung

Einige Kinder sind die Vokale (A, E, I, O, U), die anderen sind die Konsonanten (P, L, M,...). Nach der Melodie „Jetzt fahr’n wir über’n See“ wird gesungen: „Das L tanzt mit dem A mit dem A, das L tanzt mit dem A. La, la, la, la...“ Dabei bilden sich die jeweiligen Paare. (Wichtig ist, die Laute auszusprechen und nicht die Buchstabennamen, also: [p] und nicht „Pe“, [l] und nicht „El“.)

Ich sehe was, was du nicht siehst

Art des Spiels	Spiel für kleine und große Gruppen
Altersbereich	>5
Vorbereitung	Keine
Spieldauer	Beliebig
Raum	Beliebig
Förderschwerpunkt	Anlaute hören, Lautidentifikation

Ich sehe was, was du nicht siehst, und das fängt mit „au“ an – z.B. Auto. Ich sehe was, was du nicht siehst, und das fängt mit „sch“ an – z.B. Schaukel. Ich sehe was, was du nicht siehst, und das fängt mit „m“ an – z.B. Marmelade. Wichtig ist hier, nicht die Buchstabennamen zu nennen sondern die Laute, wie sie klingen. Also nicht: „Ich sehe was, was du nicht siehst, und das fängt mit „Em“ an, sondern „Ich sehe was, was du nicht siehst, und das fängt mit [m] an.“ - Marmelade □ Udo Elfert (und Teilnehmerinnen der Fortbildungen) 2020 26

Mama Muh und Mama Mäh

Art des Spiels	Gruppenspiel
Altersbereich	5-6
Material	Zwei Augenbinden oder Kuh-/ (Schafs)masken
Spieldauer	Beliebig
Raum	Draußen, Bewegungsraum
Förderschwerpunkt	Richtungshören, Lautdifferenzierung

Ein Kind ist „Mama Muh“, ein anderes „Mama Mäh“. Beiden werden die Augen verbunden. Mama Muh hat einige Kälbchen, die rufen „Muh, muh, muh...“, Mama Mäh hat einige Lämmer, die rufen „Mäh, mäh, mäh...“. Mama Muh und Mama Mäh versuchen, ihre Kinder anhand der Zurufe zu orten. Das Spiel lässt sich selbstverständlich mit anderen Tieren und ihren Kindern abwandeln. □ Udo Elfert (und Teilnehmerinnen der Fortbildungen) 2020 28