

Werner Röhrig:

## Bewegungs- und Wahrnehmungsförderung als integrierter Bestandteil der Kindererziehung!

In unserer Geschichte stimmten die Erzieherinnen und Lehrkräfte überein, dass Bewegungs- und Sinneserfahrungen Basis der frühkindlichen, vorschulischen und schulischen Erziehung sein müssen. Sie sollten den Rang eines "pädagogischen" Prinzips haben, das jederzeit im Alltagsleben der Kinder berücksichtigt wird.

Der Körper, seine Funktionen und Bedürfnisse können nicht einfach ignoriert werden, bei ihrer Vernachlässigung würde der kindliche Entwicklungsprozess empfindlich gestört werden. Daher sind Bewegungserfahrungen auch nicht austauschbar mit Erfahrungen, die über andere wesentliche Bestandteile der Bildungsarbeit im Bildungs- und Erziehungsprozess gewonnen werden können.



Der Aufbau des "Selbst", des Bildes, das ein Mensch von sich selbst hat und das Vertrauen, das er zu sich selbst entwickelt, ist beim Kind im wesentlichen geprägt von den Körpererfahrungen, die es in den ersten Lebensjahren macht (vgl. R. Zimmer 1996, 24 ff).

Eigenerfahrungen der Kinder nehmen aber durch überhöhten Fernseh- und Computerkonsum ab.

Alle Institutionen, die sich für die Bildung und Erziehung von Kindern verantwortlich fühlen, müssten es sich daher zur Aufgabe machen, den Bildschirmmedien die Unmittelbarkeit leibhaftiger, sinnlicher Erfahrungen entgegenzustellen: „Die Faszination der Medien durch die Faszination des Selbermachens aufbrechen!“

In unserer Geschichte wurden die Ausführungen und Empfehlungen von Dorothea Beigel zur Konkretisierung der theoretischen Erörterungen zu neueren Erkenntnissen zum Prozess von Bildung und Erziehung genutzt. Johanna Michels und Michaela Jordan hatten diesen Teil der Ausarbeitungen übernommen.

Nach einem einführenden Referat zum Buch „Flügel und Wurzel“ wurden die Empfehlungen von Dorothea Beigel diskutiert. Im Anschluss wurde die Sammlung spielerischer Übungsformen von Hermann Horn vorgestellt.

### Das Buch „Flügel und Wurzel“ als Einstieg in eine Gruppendiskussion

In der Zusammenarbeit von Kindergarten und Grundschule hat die sprachliche Förderung in unserer Geschichte einen ersten Schwerpunkt. Oft wird jedoch vergessen, dass die Förderung aller Wahrnehmungsbereiche gefördert werden muss, weil sie entscheidend für erfolgreiches u.a. sprachliches Lernen sind.

Mit ihrem Buch „Flügel und Wurzel“ - Restreaktionen frühkindlicher Reflexe und ihre möglichen Auswirkungen auf Lernen und Verhalten leistet Dorothea Beigel einen wichtigen Beitrag zu diesen Zusammenhängen.

Auch ihre Ausführungen zur Arbeitsweise unseres Gehirns und der Bedeutung von Bewegungs- und Wahrnehmungsförderung lohnen sich referiert zu werden.

### Einige Hinweise zum Buch

Das Buch „Flügel und Wurzeln“ von Dorothea Beigel ist aus dem Wunsch heraus entstanden, bei Leserinnen und Lesern Verständnis für teilleistungs- und verhaltensauffällige Kinder zu wecken und Wege aufzuzeigen, die Hintergründe solcher Störungen zu begreifen und deren Auswirkungen frühzeitig zu kompensieren.



Dorothea Beigel gibt einen Überblick über die Sinnessysteme des Menschen und geht auf persistierende Restreaktionen frühkindlicher Reflexe ein. Sie beschreibt Möglichkeiten und Erfahrungen aus der Arbeit mit Bewegungsprogrammen zur Integration von Restreaktionen frühkindlicher Reflexe.

In eigens hervorgehobenen Ratschlägen für Elternhaus, Kindergarten und Schule gibt Dorothea Beigel Empfehlungen, wie Teilleistungsstörungen vorgebeugt werden kann und wie diese ausgeglichen werden können.

Im Mittelpunkt der Vorschläge zur Förderung stehen Anregungen im Wahrnehmungs- und Bewegungsbereich.

Bewegung und Wahrnehmung bedingen sich gegenseitig und sind eng verknüpft mit den Hirnfunktionen. Besonders in der frühkindlichen Zeit ist die Anregung des Wahrnehmungs- und Bewegungsbereiches äußerst wichtig und bedeutsam. Sie bildet die Grundlage für alle kognitiven Prozesse.

Weiter sollen die Kinder mit dem Eintritt in die Schule die Voraussetzungen zum Lernen und Verhalten in der Gruppe erreicht haben.

Immer häufiger fallen aber Schülerinnen und Schüler trotz guter Intelligenz durch Sprachschwierigkeiten, Lernprobleme, Konzentrationsmangel, motorische Unruhe auf.

Nur selten ist bewusst, dass es sich bereits bei Einführung in die schulischen Grundfertigkeiten schon um sehr komplexe Vorgänge handelt, die von einer adäquaten Wahrnehmungsaufnahme und Wahrnehmungsverarbeitung abhängig sind.

Vermeehrt auftretende Entwicklungsverzögerungen und Teilleistungsstörungen beeinträchtigen den schulischen Erfolg.

Weiter haben sie Auswirkungen auf das Verhalten und das emotionale Befinden der Kinder.

Schülerinnen und Schüler mit diagnostiziertem ADS/ADHS, Legasthenie oder Dyskalkulie zeigen deutlich Schwächen im Bereich der Sinneswahrnehmung und Sinnesverarbeitung.

D. Beigel referiert langjährige Forschungsarbeiten, deren Ergebnisse aufzeigen, dass bei einem hohen Prozentsatz von Kindern mit Bewegungs-, Wahrnehmungs-, Verhaltens- und Lernstörungen häufig noch Restreaktionen frühkindlicher Reflexe persistieren.

Frühkindliche Reflexe entstehen bereits vorgeburtlich, sind in der Entwicklung des Menschen vorgesehen, erfüllen ihre Aufgabe zu ganz bestimmten Zeitpunkten und werden von höheren Schichten des Gehirns integriert.

Bleiben sie über ihren Zeitpunkt hinaus aktiv, so deutet dies auf eine Unreife des Zentralnervensystems hin und beeinträchtigt die Bewegungs- und Wahrnehmungsentwicklung des Kindes.

Fehlen dem Kind die Möglichkeiten, die Unreifen durch ein adäquates Bewegungs- und Wahrnehmungsangebot zu kompensieren, so zeigt es unter Stress (qualitative oder quantitative Anforderung) deutliche Anzeichen von Abgelenktheit, veränderter Wahrnehmungsverarbeitung, schneller Ermüdung, erhöhtem Energieverbrauch, auffälligem emotionalen und sozialem Verhalten, motorischer Unruhe.

Der Zusammenhang von LRS, Dyskalkulie, ADS(H) und frühkindlichen Reflexen wie Moro - Reflex, Asymmetrisch - Tonischem - Nackenreflex (ATNR), Tonischem Labyrinthreflex (TLR), Symmetrisch Tonischem Nackenreflex (STNR) wird deutlich.

Bewegungsangebote im Elternhaus, Kindergarten und der Schule, unterstützen ganzheitliches Lernen und die Entwicklung der Kinder.

Tipps und Hinweise für Elternabende und Elterberatung helfen, den Umgang mit Bewegung effektiver zu gestalten.

### Taktile Wahrnehmung

Die taktile Wahrnehmung - gemeint ist unserer Haut - wird auch Berührungs- oder Empfindungssinn genannt.

Bei Berührungen und beim Tasten werden chemische und physikalische Reize über Rezeptoren in Form von Nervenimpulsen ins Gehirn transportiert.

Das Gehirn wiederum unterscheidet Reize, die von außen kommen, und Reize, die vom Körperinneren heraus weitergeleitet werden.

„Das taktile System ist das ausgedehnteste Organ des menschlichen Körpers und gleichzeitig das erste sensorische System, welches sich im Mutterleib entwickelt und das bereits voll funktioniert, wenn optische und akustische Systeme sich erst zu entwickeln beginnen.“(Ayres 1984, S. 47, zitiert nach D. Beigel 2006, S. 140).

Über den Tastsinn nehmen wir zum einen eher passiv mithilfe mechanischer Berührungen unsere Umwelt wahr, zum anderen erkunden, erproben und erforschen wir aktiv unsere Umwelt.

Die Oberfläche und Merkmale eines Gegenstandes aus der Umwelt werden so wahrgenommen und im Gehirn registriert. Geometrische Figuren (Dreiecke, Vierecke, Kreise), Oberflächenbeschaffenheit (rau, glatt) und die Konsistenz (fest, weich, rau) können gut ertastet werden.

### Vestibuläres System

Das vestibuläre System umfasst die Schwerkraft, die Drehbewegungen, die horizontale und vertikale Beschleunigung. Der Gleichgewichtssinn liegt im Ohr, genauer gesagt in der Schnecke und den drei Bogengängen.

Durch das Innenohr nehmen wir Schwingungen wahr, die dann an das Gehirn weitergeleitet werden. Vom Gehirn aus erhalten unsere Muskeln und Gelenke Botschaften, die uns mitteilen, mit welchen Bewegungen wir unseren Körper im Gleichgewicht halten können. Der Gleichgewichtssinn ist für die Aufrechterhaltung des Körpers und für die Orientierung im Raum zuständig.

D. Beigel zitiert Ayres (1984, S.52), die das vestibuläre System als integrierendes Bezugssystem beurteilt. Insbesondere betont sie die enge Verbindung und Verknüpfung mit dem visuellen und auditiven System.

### Propriozeptives System

Unter diesem System versteht man die Tiefensensibilität, das heißt, durch unsere eigene Wahrnehmung über Muskeln, Sehnen und Bänder wissen wir, wo sich unsere Körperteile befinden und wie wir uns angemessen in der aktuellen Situation bewegen sollen.

Die Rezeptoren des menschlichen Körpers nehmen keine Reize aus der Umwelt auf, sondern beachten solche Reize, die im eigenen Körper zum Beispiel durch Bewegungen entstehen.

Erste wenn das taktile, vestibuläre und propriozeptive System intakt ist und funktioniert, kann nach Ayres (1985) das nächste Niveau erreicht werden.

### Auditive Wahrnehmung

Geräusche, Töne und Klänge erzeugen Wellen in der Luft. Diese Schallwellen gelangen zu unseren Ohren und werden über das Trommelfell zum inneren Ohr weitergeleitet. Von dort aus werden die Informationen zum Gehirn transportiert. So können wir über das auditive System Töne Geräusche und Klänge wahrnehmen, speichern, erkennen, unterscheiden und interpretieren.

### Visuelle Wahrnehmung

Die meisten Sinneseindrücke von der Umwelt erhalten wir über die Augen und damit über die visuelle Wahrnehmung. Die Netzhaut unserer Augen nimmt die Lichtquellen aus der Umwelt auf, die dann von den Nervenzellen der Netzhaut über den Sehnerv an das Gehirn weitergeleitet werden. Im Gehirn werden diese Impulse aufgenommen, gespeichert, verarbeitet, mit anderen Informationen verknüpft und interpretiert. (vgl. Ayres 1985, S. 43)

Unter visueller Wahrnehmung werden bestimmte Leistungen zusammengefasst:

- die Formerkennung,
- Differenzierung und Unterscheidung von Wortteilen,
- Zerlegung des Wortganzen in einzelne Buchstaben,
- Strukturierungsfähigkeit,
- Raumorientierung, wie z.B. das Schreiben von links nach rechts und
- die Speicherfähigkeit von Buchstaben,
- Buchstaben Gruppen wie Signalgruppen, Buchstabenreihen, Wort und Satz Bildern

Die auditiven und visuellen Empfindungen werden nach Ayres erst später mit den drei so genannten Basis - Sinnen wie taktile, propriozeptive und vestibuläre Wahrnehmungen in Beziehung gebracht und integriert.

Dabei wird die Auge-Hand-Koordination ermöglicht, die z.B. für das Schreiben eine wichtige Voraussetzung darstellt.

Wenn man also festgestellt hat, dass ein Kind nicht über eine dem Alter angemessene Wahrnehmungsfähigkeit in all den genannten Teilbereichen verfügt, ist es wichtig herauszufinden, inwieweit die drei Basis - Sinne entwickelt sind.

### Empfehlungen zur Praxis

In unserer Geschichte der Kooperationspartner „Grundschule mit den Kindergärten“ geht es um die Aktivierung der Zuhörenden. Sie erhalten die Vorschläge, die Dorothea Beigel zur Förderung der Wahrnehmungsbereiche erarbeitet hat, als kopierte Vorlagen. Jeder Wahrnehmungsbereich wird 2mal vergeben.

**Der Arbeitsauftrag lautete:**

1. **Vergleichen Sie bitte die Vorschläge von Dorothea Beigel mit Ihren Praxiserfahrungen.**
2. **Würden Sie diese Vorschläge in Ihr Arbeitsprogramm aufnehmen?**



**Herstellung eines Geschicklichkeitsspiel zur Auge – Hand - Koordination**

**Arbeitskarte I:  
Förderung des taktilen Wahrnehmungssystems  
(nach D. Beigel):**



**Förderung des taktilen Wahrnehmungssystems**

- Fingerspiele und Krabbelverse mit einem Spielpartner
- Bewegungslieder und Kreisspiele
- Klatschspiele
- Spiele zum Rollen, Rutschen, Krabbeln, Matschen, Buddeln, Bauen, Plantschen
- Reißen, knüllen, basteln, malen
- Im Sand spielen
- Ton- und Gipsarbeiten, kneten, kleistern
- Rollenspiele mit und ohne Verkleidung
- Kleine Spiele, Anlässe zur Partnermassage
- Kleine Tänze
- Im Freien spielen:
- Rutschen, rollen, kullern, klettern, schwingen, schaukeln
- Spiel, Spaziergänge, Erlebniswanderungen in der Natur (Feld und Wald)



**Arbeitskarte II  
Förderung des vestibulären Wahrnehmungssystems  
(nach D. Beigel):**



**Förderung des vestibulären Wahrnehmungssystems**

- Kreis- und Bewegungsspiele zum Drehen, Hüpfen, Wiegen
- Kindertänze
- Hüpfspiele auf einem Bein und mit beiden Beinen
- Rollbrett fahren
- Spiele und Therapiekreisel
- Hängematte, Schaukel, Wippe
- Bewegungsspiele
- Bewegungslandschaften
- Psychomotorische Bewegungsstunden



**Arbeitskartei III**  
**Förderung des propriozeptiven Wahrnehmungssystems (Eigenwahrnehmung) (nach D. Beigel):**



**Förderung des propriozeptiven Wahrnehmungssystems**

- Bauen, basteln, schneiden, malen, kneten, knüllen, reißen, kleben
- Hände spüren das Material, die Augen folgen
- Turnen und klettern an verschiedenen Geräten
- Kinderfahrzeuge (Rutschauto, Roller) bereitstellen und nutzen
- Rollenspiele spielen (Haushalt, Handwerker, Kaufmann, Straßenverkehr...)
- Natur erkunden in Wald, Feld, Wiese und Garten



**Karte IV**  
**Förderung des auditiven Wahrnehmungssystems (nach D. Beigel):**



**Förderung des auditiven Wahrnehmungssystems**

- Bilderbücher und Geschichten vorlesen
- Im gemeinsamen Kreis Erlebnisse erzählen
- Lieder, Reime, Rhythmusspiele kennen lernen, singen und sprechen
- Klatsch und Fingerspiele, singen und tanzen mit den Kindern
- Hör - Kimspiele, Hör - Memory, Hörspiele, („Hänschen piep einmal“)
- Geräusche nachahmen und nachmachen
- Rollenspiele unterstützen (Autogeräusche, Klingel, telefonieren...)
- Die Natur erleben, einen Bauernhof besuchen
- Wettermusik machen (Fingertrommeln = Regentropfen; Faustschlag = Donner)
- Flüstergeschichten erzählen
- Mit den Eltern sprechen, wenn Hörschwierigkeiten bei einem Kind auffallen.

**Arbeitskartei V:  
Förderung des gustatorischen Wahrnehmungssystems (nach D.Beigel):**



**Förderung des gustatorischen Wahrnehmungssystems**

- Kochen, backen, abwaschen, aufräumen in der Gemeinschaft
- Das gemeinsame Frühstück in der Kindergartengruppe bietet einen Schutzraum, um mit Genuss und Ruhe essen und trinken zu können.
- Das Frühstücksbuffett in der Kindergartengruppe bietet die Möglichkeit, andere Geschmacksrichtungen auszuprobieren, kennen und schätzen zu lernen.
- Kimspiele zum Erraten von Lebensmitteln stärken das gustatorische Erkennen.
- Wasser zum Durststillen soll im Kindergarten jederzeit griffbereit sein.
- Daran denken, dass Sie für die Kinder auch bezüglich der Nahrung, der Essgepflogenheiten Vorbild sind!
- Obst ist grundsätzlich besser als Süßigkeiten.



**Arbeitskarte VI  
Förderung des olfaktorischen Wahrnehmungssystems (Geruchssinn) (nach D. Beigel):**



**Förderung des olfaktorischen Wahrnehmungssystems (Geruchssinn)**

- Verstehen, warum ein Lieblingstier nicht gewaschen werden darf.
- Kimspiele zur Ermöglichung von Riecherfahrungen
- Auf starke Stimulation durch Gerüche soll verzichtet werden.
- Riecherfahrungen in der Natur (Tannenwald, Heu, Meeresluft)
- Sammeln von Kräutern, riechen, trocknen und riechen



**Karte VII**  
**Förderung des visuellen**  
**Wahrnehmungssystems (nach D. Beigel):**



(Bildquelle: Zeitschrift Spielen und Lernen 1982)

**Förderung des visuellen**  
**Wahrnehmungssystems**

- Spielen von „Sehspielen“ (Ich seh´ etwas, was du nicht siehst!“)
- Spiele zum Verschwinden und Wiederherstellen von Gegenständen
- Sehspiele in der Gruppe (Blinzeln)
- Tischspiele (Farbspiele, Dominos, Memories)
- Spiele zur Auge-Hand-Koordination: Ballspiele, Perlen fädeln..
- Mit der „Strickliesel“ arbeiten
- Mit den Eltern sprechen, wenn Sehschwierigkeiten bei einem Kind auffallen.

Im Seminar der Grundschule Neuwald und der Kindergärten „Regenbogen“ und „Kinderarche“ wurden folgende Bewegungsspiele erprobt:

**Beispielkarte 1**  
**Radiergummirennen**

Die Kinder stehen jeweils paarweise in einem Kreis, eines mit Blickrichtung nach innen, das andere nach außen.

Ein Kind im inneren Kreis hat einen roten, das im Kreis gegenüberstehende Kind des äußeren Kreises einen blauen Radiergummi.

Auf das Startsignal hin wird nun der rote Radiergummi im inneren Kreis, der blaue im äußeren Kreis weitergegeben.

Ziel des Spieles ist es mit dem blauen Radiergummi den roten einzuholen.

(Die Kinder des äußeren Kreises können die Laufrichtung des Radiergummis mit dem Kommando „kehrt“ ändern und damit ihre Chancen verbessern.)

(Quelle: Spiele zur Bewegungsförderung im Grundschulalter, Verlag gruppodynamische Literatur, Wehrheim 1994, 2. Aufl., Karteikarte G III 31)

**Beispielkarte 2**  
**„Fang die Maus!“**

**Spielintention:** Ermöglichen von Bewegungen, bietet sprachliche Anregung durch das Katze-Maus-Spiel.

Wir benötigen ein Seil und ein Tuch. An ein Ende des Seiles wird ein Tuch geknüpft, das andere Ende wird am Gürtel befestigt oder es wird einfach beim Rennen hinterher gezogen. Das Seil ist der Mausechwanz. Das Kind, das den Mausechwanz hat, muss rennen, das andere Kind ist die Katze und muss versuchen, den Mausechwanz zu fangen.

**Beispielkarte 3**  
**Die Reise durch den Dschungel**

**Spielintention:**  
**Vermittlung von Freude an der Bewegung.**

Dieses Spiel versucht, eine Geschichte aufzugreifen, die zu Bewegungen anregt. Die Reise muss vom Spielleiter gut vorbereitet werden. Man benötigt außerdem einen größeren Raum, wenn das Wetter das Spiel im Freien nicht erlaubt.

„Stellt euch vor, ihr geht durch einen großen Dschungel, in dem eine Vielzahl an Bäumen wachsen!“ (Kinder gehen im Raum umher.) »Auf einmal hört ihr ein seltsames Geräusch, ein Fauchen und Kratzen! Ihr versucht, euch so leise wie möglich davonzuschleichen.“ (Auf Zehenspitzen durch den Raum gehen.)

„Ihr seht einen Fluss, in dem große Steine liegen! Springt von Stein zu Stein über den Fluss! Dann habt ihr das unheimliche Tier abgehängt.“ (Die Kinder springen von Teppichfliese zu Teppichfliese oder von Tuch zu Tuch, je nachdem, was die Steine symbolisiert.)



„Plötzlich fängt es an zu regnen, erst ganz langsam, dann fallen viele, dicke Regentropfen vom Himmel.“ (Der Spielleiter schlägt auf eine Trommel, erst langsamer, dann immer schneller. Die Kinder sollen je nach Tempo langsam oder schnell laufen, um dem Regen zu entgehen.)

„Ihr setzt euch unter ein riesiges Blatt, das euch Schutz vor dem Regen bietet.“ (Die Kinder setzen sich hin und ruhen sich kurz aus.)

Auf diese Weise lässt sich die Reise durch den Dschungel mit unendlich vielen Variationen weiterführen.“

(Quelle: Simone Lentes, Peter Thiesen (Hrsg.), a.a.O., S. 40)

#### Beispielkarte 4 Hinweise zu Verlagsprodukten

#### Kindliche Bewegung und Gesundheit fördern!

Im Verlagsprogramm des Verlags „Modernes Lernen - Borgmann Media“ sind über 50 Veröffentlichungen zu den Themenbereichen „Lernen durch Bewegung“, „Bewegung fördern“ und „Psychomotorik“ erschienen.

Ein echter Hit dürfte eine Zusammenstellung von Kinderspielen aus der guten alten Zeit von Hajo Bücken werden, die im Verlag EDITION XXL erschienen ist.

#### Spiele und spielerische Übungsformen zur Förderung der Wahrnehmung

Im Seminar unserer Geschichte Grundschule Neuwald, Kindergarten „Regenbogen“ und Kindertagesstätte „Kinderarche“ fragten die Pädagoginnen und Pädagogen nach spielerischen Übungsformen

Diese spielerischen Übungsformen sollen im Kinderrat bzw. im Schülerrat erörtert werden, um gemeinsam mit den Kindern interessante Spiele auszuwählen.

Johanna Michels und Michaela Jordan hatten in einer Veröffentlichung aus dem Jahr 1975 (!) eine interessante Sammlung von Herrmann Horn gefunden.

Ihre Auswahl wurde auf die Seminarteilnehmer verteilt. Jede und jeder konnte zwei Spiele auswählen, die dann entweder mit der ganzen Gruppe gespielt oder auch nur vorgestellt wurden. Die Bedeutung spielerischer Übungsformen begründeten beide in einem Kurzreferat mit Hinweisen auf eine Veröffentlichung von Ludwig Liegle:

#### Spiele Merkmal des Menschen

Von allen Ausdrucksformen des Kinderlebens hat das Spiel die größte Aufmerksamkeit gefunden. Dies ist kein Zufall. Denn das Spielen gilt als ein allgemeines Bestimmungsmerkmal des Menschen. (vgl. L. Liegle 2003)

Im Sinne des romantischen Bildes vom Kind hat Friedrich Fröbel der Bildung der Kinder vor dem schulfähigen Alter die Aufgabe zugeschrieben, die Kindheit zu beachten, zu bewahren und zu pflegen und nicht durch die Erwachsenengesellschaft allzu schnell unterdrücken zu lassen.

Im Fröbelschen Kindergarten meint Pflege der Kindheit vor allem Spielpflege. Zum ersten Mal tritt damit die Spieltätigkeit (anstelle von Einübung von Arbeitsfähigkeiten und Gewöhnung an Disziplin und Ordnung) ins Zentrum der Kindererziehung. (vgl.: L. Liegle 2003, S. 42)

Ludwig Liegle zitiert die Forschungsergebnisse von Groos (1904). Dieser hat Kinderspiele beobachtet und sie mit einem Deutungsmuster interpretiert, auf welches er in der Tierpsychologie gestoßen war: der Übungstheorie.

Sie besagt, dass im Spiel sowohl spontan beziehungsweise instinktiv als auch auf dem Wege der Nachahmung Fertigkeiten und Fähigkeiten (z.B. in den Bereichen der Fein- und Grobmotorik, der Sprache, der physikalischen Kenntnisse, des Regelbewusstseins und der sozialen Kooperation) eingeübt werden, die für die zukünftige Lebensbewältigung nützlich oder sogar notwendig sind. (L. Liegle 2003, S. 18f)

Im Spiel bringt das Kind selber seine Entwicklung voran. Die Auffassung von Groos ist durch die Ergebnisse der neueren Spielforschung vielfach bestätigt worden.

Sie lässt sich auch auf andere Ausdrucksformen des Kinderlebens wie Zeichnen und Gestalten, Fantasie(geschichten) und Sammeln übertragen:

Im Medium dieser Ausdrucksformen bauen Kinder in ihrem Handeln - sei es für sich, sei es mit anderen Kindern - eine eigene Welt von Symbolen und Vorstellungen auf, die freiwillig gleichzeitig bezugnehmen auf diejenige Umwelt, in welcher sie aufwachsen. (vgl. L. Liegle 2003, S. 18)

Spielerische Übungsformen haben im Kindergarten und in der Schule Tradition. Zahlreiche Publikationen der Verlage ermöglichen eine gezielte Auswahl.

### Grundsätze

Der isolierte Einsatz von spielerischen Übungsformen ist nicht zu empfehlen. Auch Spiele setzen Kenntnisse voraus. Weiter kann es auch im Spiel zu emotionalen Belastungen kommen: „Ich bin immer der Letzte“.

Wenn ein Spielablauf nicht verstanden wird, wird sich die erwünschte Vertiefung einer Zielsetzung bzw. der beabsichtigte Lernzuwachs nicht einstellen, und es besteht die Möglichkeit, dass die Freude am Spiel verloren geht.

Insofern ist es empfehlenswert, gezielt spielerische Übungsformen auszuwählen und in die Planung des Tagesablaufs situativ einzubeziehen. Dies schließt nicht aus, dass bereits eingeführte spielerische Übungsformen auch ohne unmittelbaren Bezug zum konkreten Thema eingesetzt werden, wenn sich dies im zeitlichen Rahmen eines Kindergartenvormittags anbietet oder von den Kindern selbst gewünscht wird.

Auch das Verhalten des Fachpersonals in Kindergärten und Schulen sollte reflektiert werden.

### Spielleitung reflektieren

Das Fachpersonal in Kindergärten und Schulen muss in der Spielleitung immer versuchen, einzelnen zu helfen, aber sie sollten die Kinder dabei nicht zu stark an sich binden.

Die Spielleitung hat die Aufgabe, einzelne Kinder oder auch Gruppen vor Schwierigkeiten zu bewahren, die sie noch nicht bewältigen können, darf sie aber nicht zu stark „schützen“, sondern muss sie, soweit wie möglich, ihre eigenen Erfahrungen machen lassen.

Die Kinder sollen sich frei gruppieren dürfen, aber die Spielleitung muss denen helfen, die nicht gewählt werden.

Insgesamt sollte die Spielleitung - soweit wie möglich - versuchen, das Konkurrenzverhalten der Kinder abzubauen. (Niemals Punkte über einen längeren Zeitraum sammeln, nicht beim gleichen Spiel die gleiche Gruppenzusammensetzung zu lange erhalten, niemals bei Beginn des Spiels die Höhe der Punkte hervorheben!)

Die Spielleitung muss eine offene Atmosphäre schaffen und durch eigenes Verhalten dazu beitragen, dass Kinder sich gegenseitig helfen können. **Auch Kinder können die Spielleitung übernehmen.**

Der Spielleiter oder die Spielleiterin darf nicht verletzt sein, wenn die Kinder gut überlegte Vorschläge ablehnen. Grundsätzlich sollte die Spielleitung dennoch Freude oder Enttäuschung aussprechen können. Um das Spiel nicht zu zerstören, muss er/sie ebenfalls lernen, auf der Ebene des Spiels zu reagieren und nicht seine Erwachsenenrolle ins Spiel zu bringen.

Die gesammelten Beispiele wurden in unserer Geschichte an die Seminarteilnehmerinnen und Seminarteilnehmer verteilt. Jede/jeder konnte einige Beispiele auswählen, die dann teilweise von allen durchgespielt bzw. vorgestellt wurden.

### Zur Planung von Spielsammlungen

Die von Hermann Horn gemeinsam mit Pädagoginnen und Pädagogen in einem Modellversuch Regionale Lehrerfortbildung gesammelten spielerischen Übungsformen erfolgten unter drei Gesichtspunkten:

## Spiele und spielerische Übungsformen,

1. die dem Kind helfen sollen, einen Raum- und Zeitbegriff aufzubauen.
2. die zum Wahrnehmungstraining genutzt werden können-
3. die zur Übung der Konzentration und des Gedächtnisses eingesetzt werden können.

Damit sind aber nur Grobziele und noch nicht mögliche Lernanlässe benannt, die mit dem jeweiligen Spiel erreicht werden sollen, auch nicht die Situationen, wann die Spiele und spielerischen Übungsformen eingesetzt werden sollen.

### Mögliche Lernanregungen werden beispielhaft jeweils aus den 3 Bereichen gegeben:

Dabei dürfte deutlich werden, dass die Spiele nicht ausschließlich einem Bereich zuzuordnen sind, sondern in einem Spiel auch Elemente aus zwei oder drei Bereichen enthalten sind. Insofern gibt die Zuordnung zu den vier Bereichen nur eine Schwerpunktsetzung wieder.

#### 1. Bereich: Raum und Zeitbegriff

##### Bildergeschichten

Die Kinder in einer Gruppe erhalten eine in Einzelbilder zerlegte Bildergeschichte. Jedes Kind erhält ein Bild. Die Gruppe soll die Einzelbilder so zusammenlegen, dass die zeitliche Abfolge stimmt.

##### Mögliche Lernanregungen

Die Kinder können...

- Veränderungen einer Handlung durch Veränderungen von Personen und Gegenständen in einem Raum (bildlich dargestellt) erfassen und benennen.
- Veränderungen einer Handlung in ihrem zeitlichen Ablauf erfassen.
- die Erfassung von Raum und Zeit in richtige Zuordnung der Einzelbilder zu einer Geschichte umsetzen.

#### 2. Bereich:

##### Wahrnehmungstraining (Kim-Spiele)

Die Kinder sitzen im Kreis. Innerhalb des Kreises liegen mehrere Gegenstände, z.B. Nagel, Schere, Bleistift, Heft usw. Die Anzahl der Gegenstände kann je nach Alter der Kinder variiert werden.

Die Kinder haben eine Minute Zeit, sich die Gegenstände genau anzusehen. Dann gehen sie einzeln, paar- oder gruppenweise an den Tisch und malen eine Liste der Dinge auf ein Blatt Papier.

**Alternative:** In den Kreis wird aus verschiedenen Münzen vor den Augen der Kinder ein Muster gelegt. Die Schüler schauen genau zu. Dann gehen sie an den Tisch und zeichnen das Muster genau nach. Das Ergebnis wird mit dem Original verglichen.

##### Mögliche Lernanregungen:

Die Kinder können ...

- genau beobachten,
- sich auf ganz bestimmte Dinge konzentrieren,
- mehrere Dinge gleichzeitig im Gedächtnis behalten,
- sich mit dem Partner oder der Gruppe verständigen,
- die einzelnen Begriffe kennen und sie den anderen mitteilen können,
- ihren Teil zum Gruppenergebnis beitragen,
- das Ergebnis genau vergleichen,
- das Ergebnis kritisch beurteilen,
- die Ergebnisse miteinander in Beziehung setzen und richtig einordnen.

#### 3. Bereich:

##### Konzentration und Gedächtnisübung

##### Stumme Post

Die Kindergartengruppe ist in mehrere Kleingruppen eingeteilt. Die Erzieherin erzählt der ersten Gruppe vor der Tür eine kurze Geschichte oder gibt ihr einen Begriff oder eine Tätigkeit, die diese Gruppe, ohne zu sprechen, den anderen Kindern weitergeben soll.

Die letzte Gruppe soll erraten, was der Lehrer/bzw. ein Kind gesagt hat. Jede Gruppe soll aufschreiben, was sie erraten hat.

### **Mögliche Lernanregungen:**

Die Kinder können...

- eine Information sprachlicher Art aufnehmen und behalten,
- diese Information in Handlung (Pantomime) umsetzen und für die anderen Schülerinnen und Schüler sichtbar machen,
- miteinander das Spiel planen, die Rollen verteilen und gemeinsam darstellen,
- die „stumme“ Information dekodieren und wieder sprachlich herstellen,
- das Ergebnis mit der ursprünglichen Information vergleichen.

## **Materialien**

### **Spiele und spielerische Übungsformen, die das Kind unterstützen sollen, einen Raum- und Zeitbegriff aufzubauen**

#### **1/1 Durch ein Bändchen die rechte Hand kennzeichnen**

Übungen: Die rechte Hand holt das Buch...  
die linke Hand hebt den Bleistift...  
die rechte Hand zeigt auf die Tafel... usw.

#### **1/2 Spiel im Kreis — Pfänderspiel**

Die Kinder sitzen im Kreis — der Spielführer ruft: Wir heben den linken Fuß, wir reiben den rechten Arm, die linke Hand zupft am rechten Ohr – usw. Wer es falsch macht, muss ein Pfand geben.

#### **1/3 Goldener Schuss**

An die Tafel wird ein Kreis gemalt. Einem Kind werden die Augen verbunden. Es bekommt einen Stock und soll nun nach den Anweisungen der anderen den Kreis treffen.

Kommandos: Etwas höher, mehr links, etwas tiefer usw.

#### **1/4 Topfschlagen**

Einem Kind werden die Augen verbunden und es soll auf einen Topf schlagen. Die Kinder helfen ihm, sie rufen: vor, rechts, links, zurück, rechts usw.

#### **1/5 Roboterspiel**

Bewegungen und Tätigkeiten werden nach Kommandos ausgeführt, z.B. Dinge suchen - jemanden blind durch einen Raum führen – mit der Hand geführt, zwei Schritte vorgehen, drei Schritte rückwärts, vier Schritte seitlich usw.

#### **1/6 Versteckspielen**

a) Bilder mit Kindern, die Versteckspielen.

Sprachübungen:

Karin ist hinter dem Baum.

Peter ist neben der Mauer.

Hans ist auf dem Baum usw.

b) Wir spielen selber Versteck.

Wir rufen dabei:

Peter ist unter dem Tisch.

Rolf ist im Schrank.

c) Wir verstecken Gegenstände.

Wir suchen nach Anweisung: vorwärts, rückwärts, rechts, links, hoch, tief, unten, oben

#### **1/7 Mein rechter Platz ist leer**

Die Kinder sitzen im Kreis auf Stühlen, ein Stuhl bleibt frei. Das Kind, das links neben dem freien Stuhl sitzt, klopft mit der rechten Hand auf den Stuhl und ruft:

Mein rechter Platz ist leer, ich rufe mir den Jürgen her...

#### **1/8 Geräusche raten – den Ort der Geräuschquelle**

Das Kind sagt: vor mir, hinter mir, neben mir...

Im Umkreis um das Kind, das die Augen verbunden hat, lässt man vier Bierdeckel fallen, das Kind soll nach Gehör den Platz finden.

**1/9 Schuhspiel**

Alle Kinder ziehen ihre Schuhe aus und geben alle durcheinander in den Kreis. Die richtigen Paare wurden gesucht – rechter – linker Schuh.

**1/10 An der Hafttafel**

Jedes Kind erhält ein ähnliches Haftsymbol aber mit unterschiedlichen Abbildungen.

Nacheinander sucht jedes Kind für sein Symbol einen Platz an der Hafttafel. Wenn alle Kinder ihr Symbol angebracht haben, muss jedes Kind sein Symbol wieder finden.

**1/11 Gegenstände nach Größe und Form ordnen**

groß, größer, am größten – klein, kleiner, am kleinsten – rund, eckig, spitz, stumpf...

**1/12 Zeichendiktat**

**z.B.** Wir zeichnen:

- einen kleinen Kreis
- darüber einen Halbkreis
- daneben noch einen kleinen Kreis
- darüber einen Halbkreis
- dazwischen einen Strich
- darunter einen Halbkreis
- um das Ganze einen Kreis.

**1/13 Kästchenspiel**

Sechs Streichholzschachteln werden wie eine Kommode zusammengeklebt. Jede Streichholzschachtel wird mit einem Knopf zum Aufziehen versehen.

Wir verstecken Dinge und raten:  
rechts oben, links Mitte, rechts unten...

**1/14 Meisterspiel**

Kasten oder Schrank mit sechs Fächern – in jedem Fach befindet sich ein Handwerkszeug.

Anweisung: Hole mir aus dem Fach rechts oben den Hammer.

Kind: Ich hole den Hammer aus dem Fach rechts oben.

Kann das Kind den Auftrag ausführen und richtig dazu sprechen, ist es Meister.

Anweisung: Lege die Zange in das Fach links unten!

Kind: Ich lege die Zange in das Fach links unten.

**1/15 Aufstellspiel – neue Kinder**

Fritz steht vorne in der Mitte -

Anweisungen:

Peter stellt sich hinter Fritz

Karin stellt sich vor Fritz

Thomas stellt sich rechts neben Fritz ...

Nach einiger Zeit müssen die Kinder ihren Platz wiederfinden.

**1/16 Entfernungen, Größe, Inhalt und Mengen schätzen**

Welches Wort ist länger: „Regenwurm oder Vogel“?

(Oftmals wird mit „Vogel“ geantwortet, weil ein Vogel größer ist als ein Regenwurm.)

Wasser wird in verschiedene Gläser gefüllt, die aber alle einen Liter erfassen. In welchem Glas ist das meiste Wasser?

**1/17 Spiele im Hof**

Ochs am Berg – Ein Kind steht an der Wand, die anderen in einiger Entfernung hinter ihm. So lange das Kind sich zur Wand dreht und ruft: Eins, zwei, drei – Ochs am Berg, darf man sich bewegen. Wird man aber bei einer Bewegung gesehen, muss man an den Ausgangspunkt zurück.

Mutter, wie viel Schritte darf ich?

Die Kinder fragen das Kind, das vorne steht. Es antwortet: zwei Schritte vor, drei zurück. Verschiedene Regeln sind möglich.

**1/18 Spiele im Hof**

Jedes Kind hat im Raum seinen Platz. Die Kinder laufen durcheinander. Jedes Kind findet seinen Platz wieder. Der Platz kann mit einem Reifen gekennzeichnet werden.

Kreisspiele: Die Kinder lernen rhythmisches Gehen.

Sie lernen im Kreis gehen, miteinander gehen, nebeneinander gehen, umeinander gehen, voreinander gehen.

(Schallplatten für musisch-rhythmische Erziehung gibt es bei vielen Musik- und Schulbuchverlagen)

### 1/19 Wir schätzen, wie lange wir brauchen

Wir führen Tätigkeiten aus und kontrollieren mit der Stoppuhr.

### 1/20 Töne hören

Kurze und lange Töne  
Leise und laute Töne  
Musikinstrumente raten  
Geräusche raten

### 1/21 Schnell laufen – langsam gehen

z.B. Der Schneck  
Ei, wie langsam, ei, wie langsam,  
kommt der Schneck von seinem Fleck!  
Sieben lange Tage braucht er  
von dem Eck ins andere Eck!

Ei, wie langsam, ei, wie langsam,  
kommt der Schneck im Gras daher!  
Potz, da wollt ich anders laufen,  
wenn ich so ein Schnecklein wär!

Im Schneckentempo bewegen sich die Schülerinnen und Schüler im Kreis rundum, bis sie alle bei Potz zu laufen anfangen.

Alternative:  
Die Mühle, die braucht Wind, Wind, Wind,  
sonst geht sie nicht geschwind, -schwind, -  
schwind.

Schnelles und langsames Drehen.

### 1/22 Arbeitskarten

vorher - nachher (vgl. Erzählen in dieser Veröffentlichung)

### 1/23 Bildergeschichten

Ordnen nach zeitlichem Verlauf, dazu erzählen und sprechen  
- zuerst, danach, zuletzt.

Geschichten erzählen von gestern, heute und morgen. (vgl. Erzählen in dieser Veröffentlichung)

### 1/24 Fernsehspiel

Die Kinder basteln sich ein Kästchen mit einem Guckfenster. Sie malen nun die Stationen einer Geschichte auf einen Streifen Papier, der sich am Guckfenster vorbeiziehen lässt, sie erzählen dabei ihre Geschichte.

Bilder mit tageszeitlich oder jahreszeitlich spezifischen Darstellungen – Die Kinder ordnen  
- morgens, mittags, abends  
- Frühling, Sommer, Herbst, Winter

### 1/25 Tageslauf – Jahreszeiten

Bildergeschichten ordnen (Arbeitskartei)  
**(Haftmaterial zu diesen Themen ist im Handel erhältlich: Schubi – Verlag, Finken-Verlag)**

Es war eine Mutter, die hatte vier Kinder,  
den Frühling, den Sommer, den Herbst und den Winter.

Der Frühling bringt Blumen,  
der Sommer den Klee.  
Der Herbst bringt die Trauben,  
der Winter den Schnee.

Morgens früh um sechs  
kommt die kleine Hex.  
Morgens früh um sieben  
schält sie gelbe Rüben.  
Morgens früh um acht  
wird das Bett gemacht.  
Morgens früh um neun  
geht sie in die Scheun.  
Schlägt die Uhr dann zehn,  
will sie spazieren gehen.

Jetzt steigt Hampelmann, jetzt steigt Hampelmann  
aus seinem Bett heraus, aus seinem Bett heraus:  
O, du mein Hampelmann, wie schön bist du!  
Jetzt zieht Hampelmann sich seine Strümpfe an –  
Jetzt zieht Hampelmann die bunte Hose an –  
Jetzt zieht Hampelmann das kurze Jäckchen an –  
Jetzt setzt Hampelmann die Zipfelkappe auf –  
Jetzt tanzt Hampelmann mit seiner lieben Frau.

**1/26 Die Woche und die Wochentage**

Laurentia, liebe Laurentia mein, wann werden wir wieder beisammen sein? Am Montag – Ach wenn es doch erst wieder nur Montag wär, und ich bei meiner Laurentia wär – am Montag.

Laurentia, liebe Laurentia mein, wann werden wir wieder beisammen sein? Am Dienstag – Ach wenn es doch erst wieder Montag, Dienstag wär, und ich bei meiner Laurentia wär, am Dienstag.

So werden alle Tage aneinandergereiht und bei jedem Tag wird ein Knicks gemacht.

**Alternative:**

Guten Morgen Herr Montag,  
schönen Gruß von Herrn Dienstag,  
Herr Mittwoch lässt fragen,  
ob Herr Donnerstag schon weiß,  
dass Herr Freitag  
mit Frau Samstag  
am Sonntag verreist.

**1/27 Das Jahr und seine Monate**

Kinder malen selbst einen Kalender  
z.B. Januar – Winter  
Februar – Fasching, u.s.w.

Kinder malen Geburtstagskalender.  
Jedes Kind malt seinen Geburtsmonat.

**1/28 Kreisspiel**

Wer im Januar geboren ist, tritt ein, tritt ein, tritt ein!

Wir machen zuerst einen tiefen Knicks, recht tief, recht tief, recht tief.

Kinder dreht euch, Kinder dreht euch, Kinder hopp - sasa - sa.

Die anderen Kinder stehen im Kreis und klatschen.

**1/29 Kalender durchstreichen – Tage abschneiden**

Adventskalender – Tage vor Ostern, Tage während der islamischen Fastenzeit (Ramadan)

**1/30 Bildergeschichte mit Vers**

Hab ein Beet im Garten mein,  
hack es fleißig über.  
Streu die winzigen Körnchen ein,  
dicke Erde drüber.  
Geht die runde Sonne auf,  
scheint in Gottes Namen.  
Regentropfen fallen drauf,  
weichen bald die Samen.  
Da erwacht das Pflänzchen gleich,  
streckt die Wurzeln runter,  
reckt das Köpfchen in die Höh,  
guckt hervor ganz munter.  
Immer höher wird es noch,  
Sonnenstrahlen glühen –  
Bis die Knospen eines Tags  
Wundervoll erblühen.

**1/31 Wir wiederholen – Ja und Nein - Karten**

Jedes Kind erhält eine „Ja“ und eine „Nein - Karte“. Die Fragen werden so gestellt, dass das Kind mit ja oder nein antworten kann.  
Gute Kontrollmöglichkeit, ob alle mitarbeiten und es verstanden haben.

<b>2 Spiele und Übungsformen zum Wahrnehmungstraining</b>
---

**Bereich 1: Spiele zur Übung des Tastsinns****2/1 Gegenstände sortieren**

Die Gegenstände werden mit verbundenen Augen abgetastet und ihre Beschaffenheit beschreiben.

Die Kinder sortieren nach folgenden Gesichtspunkten:

Hart – weich, rau – glatt, eckig – rund, schwer – leicht, dick – dünn, spitz – stumpf, warm – kalt.

Auch geeignet als Wettspiel mit Partner oder in Gruppen.

### 2/2 Gegenstände raten

Die Kinder tasten mit verbundenen Augen die Gegenstände ab und raten, welcher Gegenstand vor ihnen liegt.

Es empfiehlt sich, die Gegenstände entweder nach Oberbegriffen zusammenzustellen oder sie nach gegensätzlichen Eigenschaften auszusuchen, z.B.: Schuhe, Obst, Spielzeug, Gegenstände aus Küche.

Dabei ist es wichtig, dass die Kinder sagen, was sie ertastet haben.

Auch als Wettspiel einzusetzen: Welches Kind oder welche Gruppe hat die meisten Gegenstände erraten.

### 2/3 Zaubersack

In einem Sack sind alle möglichen Dinge enthalten. Die Kinder erraten durch Tasten, welche Gegenstände im Sack stecken. Hat ein Kind richtig geraten, wird der Gegenstand herausgenommen.

(An Geburtstagen füllt man den Sack mit kleinen Spieldingen. Rät ein Kind richtig, bekommt es das kleine Auto oder den Bleistift geschenkt.)

### 2/4 Sortieren nach Stoppuhr

Auf einem Tablett liegen viele gleiche Gegenstände, die sich nur in ihrer Beschaffenheit unterscheiden, z.B.:

Große und kleine Bälle, spitze und stumpfe Bleistifte, Würfel und Kugeln aus Holz, Apfelsinen und Äpfel usw.

Die Kinder sortieren mit verbundenen Augen, die Zeit wird gestoppt.

### 2/5 Gegenstände raten

Die Kinder beschreiben ihren Gegenstand, die anderen müssen raten. Ein Kind sagt z.B.:

Ich fühle etwas, das ist rund und weich und glatt. Ein anderes Kind sagt z.B.: Ich fühle etwas, das ist lang, dünn und spitz usw.

### 2/6

#### Wer weiß noch was? (mit verbundenen Augen)

Die Kinder sitzen im Kreis. Sie reichen etwas herum, z.B. einen Ball.

Das erste Kind sagt: Der Gegenstand ist rund.

Das zweite Kind sagt: Der Gegenstand ist rund und glatt.

Das dritte Kind sagt: Der Gegenstand ist rund, glatt und weich.

### 2/7 Wer bist du?

Ein Kind geht mit verbundenen Augen im Kreis herum. Es bleibt vor einem Kind stehen und versucht nur durch Tasten zu erraten, wer vor ihm steht.

### 2/8 Wer ist das?

Auf einem Steckspiel ist ein Buchstabe oder eine Figur nicht ganz fertig gesteckt. Das Kind (mit verbundenen Augen) soll durch Tasten erraten, welcher Buchstabe oder welche Figur es sein könnte.

Eine weitere Möglichkeit ist, die Figur ‚blind‘ fertig zu stecken (erhöhte Schwierigkeit).

### 2/9 Papierkügelchen kleben

Die Kinder machen aus weichem Papier Kügelchen und kleben Figuren. Die Figuren werden mit verbundenen Augen oder unter der Bank abgetastet und geraten. (Mit den Figuren kann eine Geschichte erfunden werden.)

### 2/10 Buchstaben raten

Aus Kordel oder Seil oder Sandpapier sind Buchstaben auf Pappe aufgeklebt. Durch Tasten soll das Kind den Buchstaben erraten.



**2/11 Auf den Rücken schreiben**

Die Kinder schreiben sich gegenseitig Buchstaben oder Zahlen auf den Rücken und versuchen, diese zu erraten.

**2/12 Blind schreiben**

Ein Kind führt einem anderen Kind, das die Augen verbunden hat, die Hand. Das ‚blinde‘ Kind muss raten, was es gemalt hat.

**2/13 Mengen raten**

Muggelsteine werden in verschiedenen Mengengruppierungen auf den Tisch gelegt. Das Kind soll durch Tasten die Menge raten. Hat es richtig geraten, bekommt es einen Stein. Sieger ist das Kind, das die meisten Steine hat.

**2/14 Wir spielen – wir sind blind**

Alle Kinder haben die Augen verbunden. Wir gehen durch den Raum, wir finden unseren Stuhl, wir holen das Buch aus dem Ranzen, wir führen alle möglichen Aufträge aus.

**2/15 Blind bauen**

Mit möglichst großen Bauklötzen sind einfache Formen und Figuren vorgebaut, das Kind soll sie mit verbundenen Augen nachbauen.

Auch als Wettspiel oder Partnerspiel geeignet. Der Partner muss dann dem ‚blinden‘ Kind Anweisungen geben.

---

**Bereich 2: Spiele zur Übung der akustischen Wahrnehmung**


---

**2/16 Geräusche erkennen**

Mit geschlossenen Augen, Gesicht zur Wand oder mit Augenbinde werden Geräusche gedeutet oder der Gegenstand erraten, der das Geräusch verursacht.

**2/17 Wer hört die meisten Geräusche?**

Alle Kinder legen den Kopf auf den Tisch. Welche und wie viele Geräusche werden währenddessen wahrgenommen? – Wer kann alle Geräusche in der richtigen Reihenfolge behalten?

**2/18 Richtung des Geräusches feststellen**

Ein Gegenstand, der ein Geräusch verursacht, wird im Raum bewegt, z.B. eine Rassel. Ein Kind mit verbundenen Augen muss den Gegenstand suchen.

Wecker suchen: Ein Wecker wird im Raum versteckt. Die Kinder suchen mit verbundenen Augen den Wecker, nachdem er einmal geläutet hat.

**2/19 Klänge bewusst machen**

Hoher – tiefer Ton = langer – kurzer Ton  
Töne anhalten – anschwellen und abschwellen lassen.

Die Kinder stehen bei einem hohen Ton auf oder strecken den Arm hoch, sie setzen sich bei einem tiefen Ton. Ebenso bei langen und kurzen Tönen. Die Kinder dürfen so lange gehen oder eine Bewegung ausführen, wie sie den Ton hören. Der Lehrer macht eine Wellenbewegung, die Kinder lassen Töne an- und abschwellen.

**2/20 Sitzt ein dicker Brummer an der Wand**

Ein Gegenstand wird im Zimmer versteckt, ein Kind sucht. Die Kinder singen: Sitzt ein dicker Brummer an der Wand. – Je lauter sie singen, um so näher ist der Sucher an dem Gegenstand.

**2/21 Blind den Lehrer finden**

Alle Kinder sitzen mit verbundenen Augen an der Wand. Der Lehrer steht ihnen gegenüber und ruft den Namen eines Kindes. Dieses muss sich auf den Lehrer zu bewegen. Gewonnen hat das Kind, das dem Lehrer am nächsten gekommen ist.

**2/22 Blinder Wächter**

In der Mitte eines Kreises bewacht ein Kind mit verbundenen Augen einen Schatz. Ein Kind aus dem Kreis versucht, sich ganz leise dem Schatz zu nähern. Hört der ‚blinde‘ Wächter etwas, so zeigt er in die Richtung, aus der das Geräusch kommt.

Hat der Wächter richtig gezeigt, muss sich das Kind wieder hinsetzen und ein anderes versucht, den Schatz zu rauben.

### 2/23 Hänschen, piep einmal!

Die Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind mit verbundenen Augen geht im Kreis herum und setzt sich einem anderen Kind auf den Schoß.

Dabei sagt es: Hänschen, piep einmal. – Das Kind versucht, seine Stimme zu verstellen. Wird es geraten, muss es selbst in den Kreis.

### 2/24 Jakob, wo bist du?

Zwei Kinder mit verbundenen Augen befinden sich im Kreis. Der eine ruft: Jakob, wo bist du? Der andere antwortet: Hier! Jetzt versucht der erste, ihn zu fangen.

### 2/25 Wer singt denn da?

Die Kinder gehen singend um ein Kind herum, das die Augen verbunden hat.

Das ‚blinde‘ Kind zeigt auf ein Kind, die anderen müssen dann still sein, nur das Kind, auf das gezeigt wurde, muss weitersingen. Wird es nun erraten, so muss es selbst in den Kreis.

### 2/26

### Geräusche und Tierstimmen nachahmen und raten

Ein Kind darf ein Geräusch oder eine Tierstimme nachahmen. Wer richtig rät, darf nun den anderen etwas vormachen usw.

### 2/27 Stille Post

Die Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind mit verbundenen Augen steht im Kreis. Jedes Kind bekommt eine Zahl oder einen Städtenamen.

Der Lehrer ruft, die Post fährt von 1 nach 17 oder von Pforzheim nach Hamburg. Die beiden Kinder versuchen nun, möglichst leise ihre Plätze zu wechseln, während das Kind im Kreis sie zu fangen versucht.

### 2/28 Das Gerücht

Die Kinder sitzen im Kreis. Ein Wort oder ein Satz wird von Ohr zu Ohr geflüstert. Wir sind gespannt, was zum Schluss aus dem Wort oder dem Satz geworden ist.

### 2/29 Wer hört genau?

Der Lehrer spricht viele Wörter oder erzählt eine Geschichte. Bei einem bestimmten Laut oder Wort müssen alle Kinder aufstehen.

Der Lehrer sagt viele Wörter, hören die Kinder ein „i“, müssen sie aufstehen, hören sie ein o, müssen sie einen Kreis in die Luft malen, hören sie ein e, klopfen sie auf den Tisch, hören sie ein u, stecken sie die Hände unter den Tisch.

Man beginnt das Spiel zunächst nur mit einem Laut.

Welchen Laut hört ihr am Anfang, welchen Laut hört ihr am Ende? Wo hört ihr den Laut? Am Anfang, am Ende oder in der Mitte?

### 2/30 Wer findet die meisten Wörter?

Ein Laut oder ein Buchstabe wird vereinbart. Wer findet die meisten Wörter, die so anfangen?

### 2/31 Ich heiße – wohne – esse gern

Ein Kind nennt einen Buchstaben „B“ und ruft ein anderes Kind auf. Das zweite Kind antwortet z.B.: Ich heiße Bernd, wohne in Berlin und esse gerne Bohnen.

### 2/32 Wörter lautieren

Ein Kind spricht: z.B. T - i - sch, die anderen müssen das Wort erraten.

### 2/33 Geräusch-Geschichte

Die Erzieherin macht nur die Geräusche einer Geschichte, die Kinder raten, was sie erzählen will.

### **Bereich 3: Spiele zur Übung der optischen Wahrnehmung**

#### **2/34 Ich sehe etwas, was du nicht siehst.**

Die Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind sagt: Ich seh´ etwas, was du nicht siehst, das hat die Farbe grün. – Wer richtig geraten hat, darf das nächste Rätsel aufgeben.

#### **2/35 Steckbrief**

Die Kinder beschreiben das Aussehen eines Klassenkameraden. Wer den Beschriebenen geraten hat, darf ein anderes Kind beschreiben.

#### **2/36 Blinzeln**

Die Kinder sitzen im Kreis. Hinter jedem Stuhl steht ein Kind. Ein Stuhl bleibt leer. Das Kind, das hinter dem leeren Stuhl steht, versucht durch Blinzeln, ein anderes Kind herbeizuholen. Das Kind hinter dem Stuhl versucht, das zu verhindern und hält das Kind fest, wenn es aufstehen will.

#### **2/37 Wer ist der Dirigent?**

Die Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind wird hinausgeschickt. Nun wird ein Dirigent benannt, der alle Bewegungen vormacht, die anderen müssen so schnell wie möglich diese Bewegungen nachahmen. Nun wird das Kind wieder hereingerufen und muss denjenigen herausfinden, der die Bewegungen angibt.

#### **2/38 Tipp**

Die Kinder haben auf dem Tisch 20 Muggelsteine in 5er Reihen aufgelegt. Während ein Kind sich umdreht, tippt ein anderes Kind mit dem Finger auf einen Stein.

Jetzt darf das erste Kind sich wieder umdrehen und Muggelsteine aufnehmen, bis es an den Stein kommt, der angetippt wurde; dann muss es aufhören. Alle rufen: Tipp. – Dann werden die Steine auf dem Tisch wieder ergänzt, und das Spiel beginnt erneut.

#### **2/39 Gegenstände sortieren und ordnen**

Sortieren und ordnen nach Farbe, Form und Größe. Wettspiel in Gruppen: Welche Gruppe findet die meisten runden Dinge? Welche Gruppe findet die meisten ovalen Blätter?

#### **2/40 Schätzen**

Wir schätzen Größe und Entfernung und prüfen nach. Sieger ist, der am besten geschätzt hat.

#### **2/41 Mit Stäbchen Figuren und Buchstaben nachlegen**

Die Figuren und Buchstaben sind an der Tafel oder auf einem Arbeitsblatt vorgegeben. Das Kind legt sie mit den Stäbchen genau nach.

#### **2/42 Figuren nachzeichnen**

Die Figuren sind auf der Tafel vorgezeichnet. Sie werden genau angesehen, zugedeckt und aus dem Gedächtnis nachgezeichnet.

#### **2/43 Angefangenes raten und ergänzen**

An der Tafel oder auf einem Arbeitsblatt sind angefangene Figuren oder Buchstabenteile vorgegeben. Das Kind soll raten, was daraus werden könnte und das Fehlende ergänzen. Buchstaben und Wortkarten werden teilweise verdeckt den Kindern gezeigt. Sie raten den Buchstaben oder das Wort.

#### **2/44 Nichtpassendes streichen**

Auf einem Arbeitsblatt sind gleiche Figuren oder Bilder in einer Reihe geordnet. Nur ein Bild ist anders oder hat einen Fehler. Dieses Bild wird durchgestrichen.

#### **2/45 Fehlendes ergänzen**

Auf einem Arbeitsblatt sind viele Bilder und Figuren, bei denen etwas fehlt. Die Kinder benennen das Fehlende und zeichnen es ein.

**2/46 Was passt zusammen – Paarbildungen**

Auf einem Arbeitsblatt sind je zwei gleiche Dinge durcheinander aufgemalt. Die Kinder malen die Paare jeweils in der gleichen Farbe aus.

**2/47 Was gehört zusammen?**

Bilder sind in der Mitte auseinandergeschnitten. Die Kinder suchen die Teile zusammen.

Auf einem Arbeitsblatt sind nur halbierte Dinge aufgemalt. Das Kind sucht die passenden Teile zusammen und ergänzt sie auf dem jeweiligen Bild. Auch ausschneiden ist möglich.

**2/48 Falsches erkennen**

Auf einem Arbeitsblatt sind Gegenstände und Bilder, an denen etwas falsch ist. Die Kinder finden den Fehler und streichen das Falsche an.

**2/49 Reihen finden**

Die Kinder sollen selbständig die Reihen fortsetzen, bei denen sich Zeichen, Figuren oder Bilder in bestimmter Reihenfolge wiederholen.

**2/50 Buchstaben finden**

Buchstaben sind zu Bildern zusammengestellt, manchmal ergeben die Buchstaben ein Wort. Wer findet alle Buchstaben? Wer liest das Wort?

**2/51 Labyrinth**

Auf einem Arbeitsblatt aus mehreren Möglichkeiten den kürzesten Weg zum Ziel finden.

**2/52 Puzzle**

Viele Spiele im Handel – Man kann sie aber auch selber herstellen, in dem man einfache Bilder in Teile zerschneidet.

**2/53 Schnipp-Schnapp**

Viele Spiele im Handel. Gut eignen sich auch Karten, die man selbst herstellt.

z.B.: große und kleine Buchstaben in Druckschrift, Silben und Wörter, Mengen in verschiedenen Gruppierungen.

Die Karten werden umgedreht und das Kind sagt Schnipp. Kommt eine gleiche Karte, rufen die Kinder Schnapp. Wer zuerst gerufen hat, bekommt die Karten.

**2/54 Domino**

Bilder- und Mengen- und Zahlen-Domino – auch selbst durch eine Partnerklasse des Kindergartens in einer Grundschule herzustellen.

**2/55 Suchbilder**

Sie sind leicht in Illustrierten zu finden, ausschneiden und sammeln. (z.B.: Zeitschrift „Spielen und Lernen“)

**2/56 Bilder durch Felder ausmalen und eine Lösung finden**

Ein Rechteck ist in Felder, wie bei einem Puzzle aufgeteilt. Die Felder, die das Bild ergeben, haben einen Punkt. Durch Ausmalen dieser Felder findet das Kind das Bild.

**2/57 Kim-Spiele**

Zwei gleiche Bilder sind nebeneinander angeordnet. Auf einem sind einige kleine Veränderungen vorgenommen. Das Kind soll die Veränderungen finden.

Ein Kind geht aus dem Zimmer. Im Zimmer wird eine Veränderung vorgenommen, das Kind soll die Veränderung erkennen.

Ein Kind geht aus dem Zimmer, an der Kleidung wird eine Veränderung vorgenommen. Das Kind soll herausfinden, was verändert wurde.

Kim an der Tafel – Veränderungen an einer Zeichnung oder an einem Wort erkennen.

Im Kreis liegen mehrere Gegenstände. Nach kurzer Zeit werden sie zugedeckt. Wer hat sich die meisten Gegenstände gemerkt?

Im Kreis sind Münzen oder Spielmarken zu einer Figur angeordnet. Die Kinder prägen sich diese Figur ein und versuchen, auf ihrem Platz die Figur aus dem Gedächtnis nachzuzeichnen.

### 3. Spiele und spielerische Übungsformen zur Übung der Konzentration und des Gedächtnisses

#### 3/1 Merkmalspiel

Die Erzieherin malt an die Tafel, z.B. ein blaues Quadrat. Die Tafel wird umgedreht, ein Kind spricht: ein blaues Quadrat.

Die Erzieherin malt einen roten Kreis dazu. Wenn die Tafel wieder umgedreht ist, spricht das Kind: ein blaues Quadrat und ein roter Kreis.

Es können beliebig viele Merkmale dazu gezeichnet werden.

#### 3/2 Was ist falsch?

Die Erzieherin erzählt eine Geschichte, in der kleine Unwahrheiten vorkommen, oder falsche Wörter eingesetzt werden. Die Kinder sollen am Schluss sagen, was falsch war.

Man kann auch bei jedem Fehler oder falschen Wort die Kinder aufstehen lassen.

#### 3/3 Die böse ,7'

Vor dem Spiel wird eine Zahl vereinbart, z.B. die 7.

Jetzt wird gezählt oder es werden Zahlen durcheinander genannt. Immer, wenn in der Zahl eine 7 vorkommt oder enthalten ist, können die Kinder aufstehen oder den Finger heben.

#### 3/4 Was gehört nicht dazu?

Der Lehrer sagt z.B.: Im Obergeschoss sind Äpfel, Birnen, Pflaumen, Schuhe, Pfirsiche, Kirschen usw.

Bei einem falschen Wort können die Kinder aufstehen oder ein Zeichen geben.

Weitere Beispiele: Im Kleiderschrank, Küchenschrank, Ranzen, Mäppchen usw.

#### 3/5 Verkehrsspiel

Im Schulhof werden Straßen aufgezeichnet. Die Kinder spielen Autos, Lastwagen und Fahrräder.

Sie müssen nach Anweisungen fahren. Sind schon Verkehrsregeln bekannt, müssen sie beachtet werden.

Wer drei Fehler gemacht hat, muss ausscheiden.

#### 3/6 Nummernlaufen

Jedes Kind bekommt eine Nummer, es muss sich seine und die Nummern der anderen Kinder merken. Einzeln und gemeinsam werden Aufträge ausgeführt. Wer macht die wenigsten Fehler.

Anstatt Zahlen können den Kindern auch Symbole und Bilder zugeordnet werden.

#### 3/7 Wer kann viele Dinge behalten

Ein Kind oder ein Gegenstand oder Bild werden vor die Klasse gestellt. Man lässt den Kindern eine Minute Zeit, es zu betrachten. Wer hat sich die meisten Dinge gemerkt?

#### 3/8 Fotografieren

Ein Bild wird vor die Kinder gestellt. Wir fotografieren das Bild mit unserem Gedächtnis. Das Bild wird wieder weggenommen. Wer kann auf Detailfragen antworten.

#### 3/9 Tauchstation

Alle Kinder legen den Kopf auf den Tisch. Der Lehrer nennt mehrere Dinge. Wer hat am Schluss die meisten behalten?

Am Anfang können Wörter mit gleichem Anfangsbuchstaben oder Gegenstände unter einem Oberbegriff genannt werden.

#### 3/10 Was fehlt denn da?

Es werden kurze Geschichten erzählt, bei denen Wörter fehlen. Die Kinder schreiben die fehlenden Wörter auf oder sagen sie.

#### 3/11 Welcher Buchstabe fehlt?

Bei Wörtern wird der Anfangs- oder der Endbuchstabe weggelassen. Die Kinder sagen, welcher Buchstabe fehlt oder schreiben ihn hin.

**3/12 Mein Hut, der hat drei Ecken**

Die Kinder singen das Lied „Mein Hut, der hat....“. Beim zweiten Mal wird ein Wort, z.B. Hut, durch eine entsprechende Bewegung ersetzt. So werden immer mehr Wörter durch Bewegungen ersetzt, bis das Lied ‚stumm‘ gesungen wird. Es können auch andere Lieder und Kinderverse genommen werden.

**3/13 Wer hört genau?**

Mit dem Tambourin oder einem anderen Instrument werden laute und leise Geräusche erzeugt. Wird das Geräusch leiser, bedeutet dies, sich nieder zu hocken, wird es lauter aufzustehen.

**3/14 Reihen fortsetzen**

Mehrere Symbole sind in einer Reihenfolge geordnet, die sich nach einer bestimmten Anzahl wiederholt. Die Reihe soll fortgesetzt werden, die Zeit wird gestoppt. Wer hat die meisten Symbole?

**3/15 Wörter fotografieren**

Ein Wort steht an der Tafel, es wird mit den Augen ‚fotografiert‘ und dann verdeckt. Die Kinder schreiben das Wort aus dem Gedächtnis. Das Wort wird wieder gezeigt und verglichen.

**3/16 Das Gerücht**

Die Kinder sitzen im Kreis. Der Lehrer flüstert einem Kind einen Satz oder ein Wort ins Ohr. Das Kind gibt das Gehörte weiter. Wir sind gespannt, was zum Schluss herauskommt.

**3/17 Wer hört genau zu**

Der Lehrer erzählt eine Geschichte. Vorher werden bestimmte Wörter vereinbart. Kommt ein solches Wort in der Geschichte vor, können die Kinder aufstehen oder den Finger heben.

**3/18 Wer schaut genau**

Der Lehrer macht Bewegungen vor, die Kinder machen alle Bewegungen möglichst genau nach.

**3/19 Das stumme „Gerücht“**

Einer Gruppe wird etwas pantomimisch vorgespielt. Diese Gruppe versucht, das Spiel genau nachzuahmen und es einer anderen Gruppe weiterzugeben. Nachdem mehrere die Geschichte stumm weitergegeben haben, wird sie erraten.

**3/20 Zeichen und Bewegung**

Es werden vorher Zeichen vereinbart, zu denen bestimmte Bewegungen ausgeführt werden müssen, z.B. Arm heben – in die Hände klatschen, Arm senken – mit den Füßen stampfen. Zeichen und Bewegungen werden in immer schnellerer Folge ausgeführt.

**3/21 Figuren gehen**

Im Freigelände oder Hof oder im Raum müssen vorgegebene Figuren nachgegangen und nachgelaufen werden: Kreis, Schleife, Acht usw.

**3/22 Eierlaufen**

Die Kinder müssen einen kleinen Ball auf einem Löffel balancieren und dabei laufen. Hindernisse können aufgebaut werden.

**3/23 Wer zielt gut?**

Ringe werfen – Die Ringe müssen über einen Stock oder eine Flasche geworfen werden.

Dosen werfen – Die Dosen werden als Pyramide aufgebaut. Mit Lappen oder kleinen Gummibällen wird die Pyramide umgeworfen. Wer braucht die wenigsten Würfe.

Die Kinder sitzen im Kreis. In der Mitte des Kreises steht ein Papierkorb. Die Kinder versuchen, Bälle in den Papierkorb zu werfen.

**3/24 Atome schwirren**

Die Kinder laufen durcheinander umher. Auf ein vorher vereinbartes Zeichen (Pfeiff) müssen sich die Kinder zu Paaren, Dreier- oder Vierergruppen zusammenfinden. Das Kind, das übrig bleibt, muss ausscheiden.

**3/25 Fingerspiele**

Mit den Händen werden im Rhythmus eines Liedes bestimmte Figuren auf dem Tisch nachgefahren.

Eine Hand liegt gespreizt auf dem Tisch. Mit dem Zeigefinger der anderen Hand versucht man, möglichst schnell in die Zwischenräume zu tippen.

**3/26 Wer ist sehr schnell**

Ein Zehnerquadrat ist in Zentimeterquadrate aufgeteilt. In jedes kleine Quadrat muss möglichst schnell ein Punkt oder ein anderes Zeichen gemacht werden. Die Zeit wird gestoppt. Wer ist Sieger?

**3/27 Kofferpacken**

Ich packe meinen Koffer und lege eine Zahnbürste hinein. Das nächste Kind sagt: Ich packe meinen Koffer und lege eine Zahnbürste und einen Waschlappen hinein.

Weiter: Ich packe meinen Koffer und lege eine Zahnbürste, einen Waschlappen, ... usw.

Ich packe meinen Ranzen und ...

Ich reise nach Amerika und nehme ... mit.

**3/28 Wiederfinden**

Dinge werden in Kästen oder Fächern versteckt. Bei Aufforderung werden sie hervorgeholt.

Eine weitere Schwierigkeit bedeutet es, wenn man erst noch eine andere Tätigkeit ausführt und sich dann wieder erinnern muss.

**3/29 Gedächtnis - Kim**

Die Kinder sitzen im Kreis. Innerhalb des Kreises liegen mehrere Gegenstände, z.B. Nagel, Schere, Bleistift, Heft usw. Die Sachen werden eine Minute angesehen. Dann gehen die Kinder einzeln, paar- oder gruppenweise an den Tisch und malen sie auf ein Blatt Papier.

In den Kreis wird aus verschiedenen Münzen ein Muster gelegt. Die Kinder schauen dabei genau zu. Dann gehen sie an den Tisch und zeichnen das Muster genau nach. Das Ergebnis wird mit dem Original verglichen.

**3/30 Geschicklichkeitsspiele**

Die Kinder stehen in zwei Staffeln. Eine Streichholzschachtel wird, ohne sie mit den Händen zu berühren, von Nase zu Nase weitergegeben.

Münzen werden von einem Handrücken zum anderen weitergegeben.

Kleine Bälle werden von Hand zu Hand gerollt, usw.

**3/31 Geduldspiele**

Bilder genau ausmalen.

Kugelspiele – Die Kugel muss so gelenkt werden, dass sie an einen bestimmten Ort rollt.

Steckspiele – Bestimmte Muster müssen nachgesteckt werden.

Muster zeichnen – Vorgegebene Muster oder frei erfundene Muster werden gezeichnet (am besten eignet sich Kästchenpapier).

**3/32 Zusammensetzspiele**

Bilder und Zahlendominos

Lotto und Einmaleinsspiele

Puzzle-Spiele

Teile eines Bildes nach Vorlagebogen zusammenkleben (Ausschneidebögen)

**3/33 Wir suchen**

Die Kinder suchen Figuren auf Vexierbildern.

Die Kinder suchen ‚Fehler‘ auf scheinbar gleichen Bildern.

**3/34 Sortierübungen**

Dinge werden unter bestimmten Gesichtspunkten geordnet und sortiert. Bausteine, Bilder, Kartenspiele, Quartettspiele, Geldstücke ...

Die Kinder sammeln und ordnen ein.

**3/35 Memory - Spiele**

Man kann sie auch leicht herstellen mit Silben, Buchstaben und Wortkärtchen.

**3/36 Wer kann ganz leise sein?**

Die Kinder legen alle den Kopf auf den Tisch, ein vorher bestimmtes Kind steht leise auf und führt eine Tätigkeit aus (z.B. gehen), die nur ihm bekannt ist. Es versucht dabei, ganz leise zu sein. Die anderen versuchen zu erraten, was das Kind tut.

**3/37 Faltspiele**

Die Kinder falten die Blätter genau wie es vorge-macht wird.

Die Kinder falten die Blätter nach Vorlage.

**3/38 Wer ist geschickt?**

Ein Ball wird um verschiedene Hindernisse herumgerollt, ohne diese zu berühren oder umzuwerfen. Der Ball wird mit einem Stock gerollt.

**3/39 Wer kann zwei Dinge auf einmal tun?**

Hände klatschen – Füße klopfen.

Mit einem Buch auf dem Kopf einen Ball oder ein Glas mit Wasser tragen.

Zipp, Zapp, Hampelmann – Arme über dem Kopf zusammenschlagen und dabei die Beine grät-schen.

Leise gehen, dabei laut klatschen.

Die Kinder können sich selbst Möglichkeiten aus-denken.

**3/40 Zur Übung der Reaktion**

Aus Stühlen wird eine Eisenbahn ganz leise ge-baut. Die Kinder setzen sich hinein. Pfiff, Abfahrt ... Halt! Alles aussteigen. Herumspielen, bis der Zugführer wieder pfeift. Findet jedes Kind seinen Platz wieder?

Die Kinder versuchen, einen wegrollenden oder einen entgegenrollenden Ball zu überspringen.

Die Kinder springen über eine Schnur, die im Kreis geschwungen wird.

Die Kinder springen auf allen Vieren durch einen langsam rollenden Holzreifen.

Die Kinder sitzen im Kreis, die Hände auf dem Rücken. Ein Kind im Kreis wirft ihnen einen Ball zu. Sie müssen den Ball schnell fangen. Das Kind im Kreis darf dabei auch täuschen und foppen. Die Hände dürfen dann nicht vorgestreckt werden.

**Literatur:**

**D. Beigel:** Flügel und Wurzeln, Verlag Modernes Lernen Borgmann, 3. Aufl., Dortmund 2006.

**H. Horn:** Spielerische Übungsformen. In: Projektgruppe Modellversuch Regionale Lehrerfortbildung (Hrsg.), Redaktionelle Bearbeitung Werner Röhrig (Limburg), Wiesbaden 1975. (auch veröffentlicht als Druckschrift des Hessischen Instituts für Lehrerfortbildung: 5 Auflagen)

**A. J. Ayres:** Bausteine der Entwicklung, Springer Verlag, Berlin 1984.

**O. Grupe:** Zur Bedeutung von Körper-, Bewegungs- und Spielerfahrungen für die kindliche Entwicklung. In: Altenberger, H./Maurer, F. (Hrsg.): Kindliche Welterfahrung in Spiel und Bewegung, Verlag Klinkhardt, Bad Heilbrunn 1992, S. 9-38.

**K. Hurrelmann:** Kinder brauchen Spielraum. In: Spielraum und Freizeitwert, Heft 12 (1991), S. 66-71.

**R. Zimmer:** Kreative Bewegungsspiele. Psychomotorische Förderung im Kindergarten, Verlag Herder, Freiburg 1994.

**R. Zimmer:** Handbuch der Bewegungserziehung. Verlag Herder, Freiburg 1996 .

**R. Zimmer:** Schafft die Stühle ab! - Bewegungsspiele für Kinder, Verlag Herder Freiburg 1995.

**R. Zimmer:** Handbuch der Sinneswahrnehmung. Verlag Herder, Freiburg 1996.

**Maria Theresia Strouhal: Wir entdecken die Welt, Auer-Verlag, Donauwörth 2004.**

Das vorliegende ganzheitliche Arbeitsheft hilft dabei, grundlegende Fähigkeiten anzubahnen.

Übungen zur Wahrnehmung und Lautschulung, Angebote zur mathematischen Früherziehung, viele abwechslungsreiche Spielideen und anregende Bastelanleitungen ermöglichen eine abwechslungsreiche Förderung:

Früh anfangen und nicht wieder aufhören. Je mehr ein Kind schon weiß, desto leichter eignet sich Neues an.