

# AUDIO-SPIELE FÜR KITA UND GRUNDSCHULE

## Das Stille Blatt

- Spielablauf wie Stille Post, nur dass Kinder anstatt eines Wortes ein Blatt Papier so leise wie möglich weitergeben müssen
- gut geeignet um eine Gruppe zu beruhigen und Stille einkehren zu lassen

## Das Laute Blatt

- ein Blatt Papier wird im Kreis herum gegeben
- jedes Kind soll damit ein anderes Geräusch machen (z.B. zerknittern, zerreißen, knicken, wedeln, ...)

## Weckersuche

- ein Kind wird zum Sucher ernannt und bekommt die Augen verbunden, danach wird im Gruppenraum ein aufgezogener Wecker versteckt
- der/die Suchende muss dem Ticken folgen und den Wecker finden bevor er klingelt

## Bello's Knochen

- ähnlich wie Weckersuche: ein Kind ist der Sucher (Hund „Bello“) und sitzt mitten im Sitzkreis auf einem Stuhl („in Hundehütte“), Bello's Augen sind geschlossen (z.B. mit Schal)
- ein Schlüsselbund o.ä. („der Knochen“) liegt unter dem Stuhl und wird von einem still benannten Kind aus dem Kreis („Dieb“) geklaut und im Raum versteckt
- nachdem der Dieb – möglichst geräuschlos – wieder auf seinem Platz ist, rufen alle Kinder „Bello, Bello, dein Knochen ist weg!“ und dieser darf auf die Suche gehen
- Ziel ist es, dass Bello durch Richtungshören sowohl den Knochen findet als auch den Dieb bestimmen kann
- alle anderen Kinder müssen sich daher leise verhalten und nichts verraten

## Klangkompass

- Richtungshören mit Triangel
- vier oder mehr Kinder werden mit einem Instrument oder einen Gegenstand zum Geräusche machen ausgestattet
- die restlichen Kinder (oder nur eins) müssen die Augen schließen und mit dem Arm in die Richtung zeigen, aus der ein Geräusch kommt
- der Spielleiter weist die „Himmelsrichtungen“ an, sodass immer nur aus einer Richtung etwas ertönt

## Das etwas andere Feuer, Wasser, Sturm

- Spielprinzip wie Feuer, Wasser, Sturm; allerdings gibt der Spielleiter keine mündlichen Anweisungen, sondern spielt entsprechende Geräusche ab
- die Kinder müssen die Geräusche erkennen und sich entsprechend positionieren:
  - Feuer: alle Spieler legen sich schnell auf den Bauch
  - Wasser: versuchen irgendwo raufklettern (z. B. Tisch, Stuhl, Baum, Stein usw.)
  - Sturm: in eine der vier Ecken laufen oder bei einem vorher vereinbarten Punkt sammeln
  - Wirbelsturm: zu zweit zusammen finden, an den Händen fassen und im Kreis drehen
  - Blitz: alle Spieler bleiben so still wie möglich stehen

## Geräusche-Salat

- Spielablauf wie das Spiel „Obstsalat“, nur dass die Kinder ihre Lieblingsgeräusche nennen sollen und diese als Einteilung bzw. Salat-Zutaten genutzt werden
- als erstes werden die Kinder nach „Zutaten“ eingeteilt (nicht mehr als 4 verschiedene) und jedes Kind muss sich merken, was es ist
- alle sitzen im Kreis auf Stühlen bis auf ein Kind, das in der Mitte steht (also ein Stuhl weniger als Mitspieler)
- das Kind in der Mitte sagt: „Ich mache einen Geräusche-Salat aus ... [Zutaten]“ und wählt aus einem, mehreren oder allen Zutaten aus
- alle genannten Zutaten / Kinder müssen daraufhin aufstehen und sich einen neuen Platz suchen
- dadurch bleibt wieder ein Kind übrig, das in der nächsten Runde dran ist den Salat zu machen
- evtl. können alle Zutaten vom Spielleiter schnell gemalt und für alle sichtbar aufgehängt werden, damit sich die Kinder die Begriffe besser merken können
- aus dem Geräusche-Salat kann beispielsweise auch ein Hörspiel-Salat (Zutaten: Musik, Stimme, Geräusche) oder ein Mediensalat (Zutaten: Fernseher, Handy, Tablet) werden

## Höre, was ich male

- Formen (Sonne, Dreieck, Haus, etc.) oder Buchstaben werden mit Kreide an eine Tafel oder mit einem „lauten“ Stift auf ein Papier geschrieben
- die (anderen) Kinder sollen nur durchs Hören erraten, was gemalt wurde
- eignet sich für große Gruppen (eher Tafel), aber auch Klein-Gruppen (Stift-Variante) und kann auch in Teams gegeneinander gespielt werden