

Übungen zur Förderung der auditiven Wahrnehmung

Bär oder Maus?

Es soll zwischen hohen und tiefen Tönen unterschieden werden. Zur Einführung können die Stimme eines Bärs (tief) und einer Maus (hoch) eingeführt werden, um die Verknüpfung herzustellen. Anschließend werden unterschiedliche Töne (hoch oder tief) vorgespielt, die dann zugeordnet werden sollen.

Schnecke oder Rennauto?

Ähnlich wie beim „Bär – Maus“-Spiel geht es hier um das Tempo. Wird eine Tonfolge schnell (Rennauto) oder langsam (Schnecke) gespielt?

Tri-Tra-Trommel

Rhythmen nachtrommeln, -klopfen oder -klatschen ist eine gute Übung, um die auditive Aufmerksamkeit zu fördern. Ein Rhythmus wird vorgeklatscht oder auf einer Trommel vorgeklopft. Die Aufgabe: den Rhythmus imitieren.

Hörmemory

Hierfür eignen sich alte Filmrollen oder Dosen. Diese werden mit Reis, Körnern, Murmeln, Perlen, Schnipseln u.a. befüllt (jeweils zweimal, um ein Memory herstellen zu können). Dabei muss natürlich sichergestellt sein, dass man den Inhalt von außen nicht erkennen kann. Es werden immer zwei Dosen geschüttelt, um die passenden Pärchen nach und nach zu finden.

Freier Fall

Dafür braucht ihr kleine Alltagsgegenstände, die ihr euch vorher gemeinsam anseht. Achtet darauf, dass ihr für diese Übung nur Gegenstände nehmt, die nicht kaputt gehen können. Die Augen werden geschlossen oder verbunden. Ein Mitspieler lässt einen Gegenstand fallen. Die Aufgabe: Errate am Geräusch, welcher Gegenstand heruntergefallen ist.

Merkerei mit Instrumenten

In der Mitte liegen einige Orff-Instrumente. Der Spielleiter sucht sich drei bis vier Instrumente heraus, die er kurz und nacheinander anspielt, während der Mitspieler auch hier die Augen verbunden hat. Danach sollen dieselben Instrumente in gleicher Reihenfolge imitiert werden.

Geräuschlokalisierung

Diese Übung eignet sich super innerhalb einer Gruppe. In jeder Ecke des Raumes steht ein Kind mit einem Instrument (das kann ein Orff-Instrument sein oder auch Boomwhacker), in der Mitte des Raumes steht das Kind, das erraten soll, aus welcher Ecke das Geräusch kommt.

Bombensicher

Dafür brauchst du einen Kurzzeitwecker, den du im Raum versteckst. Nun soll gesucht werden, wo sich der Wecker befindet, um die „tickende Bombe zu entschärfen“.

Instrumentenspaziergang

Dem Kind, das durch den Raum geführt wird, werden die Augen verbunden. Anhand eines Instrumentes wird ihm dann der Weg gezeigt. Derjenige, der den Weg zeigt, hat ein Instrument in der Hand, welchem dann gefolgt werden soll. Hier bitte liebevoll aufeinander aufpassen.

Flüsterspaziergang

Ähnlich wie beim „Instrumentenspaziergang“ wird hier ein Mitspieler durch den Raum geführt – jedoch nur im Flüsterton. Dabei ist eine hohe Aufmerksamkeitsleistung gefragt, denn es ist gar nicht so einfach, das Geflüsterte zu verstehen.

Stille Post

„Stille Post“ eignet sich am besten in einer Gruppe. Die Kinder sitzen oder stehen in einem Kreis zusammen. Der erste Spieler flüstert dem Nachbarn entweder ein Wort, eine Wortgruppe oder einen Satz ins Ohr, der dann (wieder nur im Flüsterton) weitergegeben werden soll. Der letzte in der Runde verkündet das dann Ergebnis, das er verstanden hat. Spaß und Lachen garantiert!

Koffer packen

Sicher kennst du das Spiel, in dem es immer wieder heißt „Ich packe meinen Koffer und nehme mit ...“. Hier werden jedoch Instrumente eingepackt. Dabei muss man sich natürlich gut merken, wie die Instrumente klingen, die bereits eingepackt worden. Wer es schwieriger haben möchte, verbindet sich die Augen, wenn der andere etwas Neues einpackt.

Mäuschen, piep einmal!

Während sich alle Kinder in einem Kreis aufgestellt haben, gibt es einen Mitspieler, der in der Mitte des Kreises steht. Sobald die Kinder rufen „Mäuschen, Mäuschen, piep einmal“, erklingt die Stimme des in der Mitte stehenden Kindes. Alle anderen sollen erraten, welches Kind in der Mitte steht. Es wird sich immer wieder abgewechselt, die Kinder halten natürlich die Augen geschlossen.

Klanggeschichten

In einer Klanggeschichte kommen unterschiedliche Instrumente oder -gruppen vor, die auf die Kinder verteilt werden. Immer, wenn sie ihr passendes Instrument hören oder ein Wort, das während der Geschichte immer wieder dem eigenen Instrument zugeordnet wird, spielen sie ihr Instrument. Dafür gibt es einige Bücher oder auch Vorlagen.

Symbolwörthören

Die Spielleitung liest eine Geschichte vor. Zuvor wird sich auf ein Wort geeinigt, das oft in der Geschichte vorkommt und welches die Kinder erkennen sollen. Sobald das Wort gehört wird, wird geklatscht / geklopft / geschnipst u.a.

Quiz

Eine kurze Geschichte wird vorgelesen. Anschließend werden Fragen zur Geschichte gestellt. Wenn das Spiel innerhalb einer Gruppe gemacht wird, kann man auch Punkte verteilen, um am Ende den Quizkönig zu ermitteln.

Papiermusik

In einer großen Schatzkiste liegen Papier, Servietten, Pappe, kleine Zettelchen, dünnes und dickes Papier, Krepppapier und unterschiedlich andere Arten von Papier. Nacheinander können die unterschiedlichen Sorten zerknüllt, zerschnitten, zerrissen oder gewedelt werden. Wie klingt es? Die Papiermusik lässt sich erweitern, in dem die Augen geschlossen werden und anschließend erraten werden soll, was gerade mit dem Papier gemacht wurde.

Alltagsgeräusche zuordnen

Entweder nimmt man dafür eine CD, auf welcher alltägliche Geräusche aufgenommen wurden, oder man nimmt sich auf dem eigenen Handy diese Geräusche auf. In der Mitte liegen Bilder, die dann den Geräuschen zugeordnet werden können.

Instrumentenmemo

Auch hier liegen in der Mitte wieder Instrumente (Orff-Instrumente). Diese sind unter Tüchern versteckt, sodass man sie nicht sehen kann. Legt sie am besten geordnet (wie bei einem Memoryspiel) in einer Reihe hin. Dann wird unter das Tuch gegriffen und das Instrument kurz angeschlagen. Es wird sich das nächste Tuch / Instrument gesucht und nun verglichen. Ist es dasselbe Instrument, so hat man ein Pärchen gewonnen. Wer die meisten Paare gefunden hat, gewinnt das Spiel.

Ende finden

Nimm dir dafür ein klangvolles Instrument (z.B. Klangglocke, Klangschale, Kalimba, Chimes, WahWahTube, Metallophon) und schlag es an. Nun soll ganz genau zugehört werden, wann der Klang nicht mehr zu hören ist. Dafür könnt ihr euch ein Zeichen vereinbaren – wenn also nichts mehr gehört wird, wird sich kurz gemeldet oder geklopft.