

Wahrnehmungsförderung
im
Grundschulunterricht

© Quintar & Henrichwark 1999

Die vorliegende Ideensammlung beinhaltet ausschließlich Spiele und Übungsstationen, die von uns > C. Henrichwark und U. Quintar < in den Klassen der Grundschule Bünkenberg-Widdert erprobt wurden.

Sie wurde für die Teilnehmer der Lehrerfortbildung 'Wahrnehmungsförderung in der Grundschule' erstellt und ist als Gedankenstütze für teilnehmende Kollegen gedacht.

Da viele Spiele und Ideen bereits Allgemeingut sind, durch uns oder in der Literatur aber variiert wurden, bereitete uns die korrekte Quellenangabe Schwierigkeiten.

Häufig finden sich auch ein und dieselben Spiele unter unterschiedlichen Namen.

Einige Ideen wurden mündlich an uns weitergegeben, so dass eine Quelle nicht auszumachen war.

Aus diesen Gründen wird nur dann eine Quellenangabe gegeben, wenn der Urheber eindeutig war.

Ein Buch mit vielen Praxisanregungen: Beudels / Lensing-Conrady / Beins:
... das ist für mich ein Kinderspiel
Borgmann publishing, Dortmund

© Quintar & Henrichwark 1999

16. Besenstiele

Wahrnehmungs-

system: vestibulär gustatorisch auditiv
taktil olfaktorisch visuell
kinästhetisch

Entspannung Sozialverhalten
Konzentration

Die Spieler bewegen sich frei im Raum.

Auf ein Zeichen hin "verschlucken" sie einen Besenstiel und gehen nun mit geradem Rücken und gestreckten Beinen solange weiter, bis sie durch ein erneutes Zeichen erlöst werden. Dabei können den Spielern optische oder akustische Signale gegeben werden.

Varianten: > Die Spieler bewegen sich mit einem Ball durch den Raum.
> Die Spieler spielen ein gemeinsames Spiel (Fußball, ...)

© Quintar & Henrichwark 1999

Material:

evtl. Bälle
Luftballons

Spielerzahl:

ab 5

30. Aschenputtel

Wahrnehmungs-

system: vestibulär gustatorisch auditiv
taktil olfaktorisch visuell
kinästhetisch

Entspannung Sozialverhalten
Konzentration

Es wird eine Schale mit einem Mix aus getrockneten Erbsen und Linsen aufgestellt.

Die Kinder versuchen mit geschlossenen Augen (eine Augenbinde ist empfehlenswert) die Erbsen und Linsen in unterschiedliche Gefäße zu sortieren.

Diese Aufgabe sollte nicht nur von einem Kind bewältigt werden, sondern von einer Gruppe. Die Gruppenmitglieder arbeiten jedoch nacheinander.

Variante: Erfühlen verschiedener Gegenstände (Anspitzer, Pinsel, ...), die in den Erbsen und Linsen versteckt sind.
(Zuordnung zu einem Thema)

© Quintar & Henrichwark 1999

Material:

Erbsen Augenbinde
Linsen
3 Schalen

Spielerzahl:

ab 1

50. Glassammlung

Wahrnehmungs-

system: vestibulär gustatorisch auditiv
taktil olfaktorisch **visuell**
kinästhetisch

Entspannung Sozialverhalten
Konzentration

Eine Sammlung unterschiedlicher Gefäße mit verschiedenen Schraubverschlüssen steht zur Verfügung.

Die Aufgabe besteht darin, den Gefäßen den jeweils passenden Deckel zuzuordnen.

Werden den Teilnehmern die Augen verbunden, so liegt der Schwerpunkt auf der taktilen Wahrnehmung. Ein Partner sollte den Übenden unterstützen.

Das visuelle System wird geschult, wenn der Übende sehend die Zuordnung vornimmt.

© Quintar & Henrichwark 1999

Material: Gläser mit Schraubverschluss
evtl. Augenbinde

Spielerzahl: allein
evtl. Partner

19. Zeitlupe

Wahrnehmungs-

system: vestibulär gustatorisch auditiv
taktil olfaktorisch visuell
kinästhetisch

Entspannung **Sozialverhalten**
Konzentration

Die Teilnehmer erhalten eine Bewegungsaufgabe.
Diese bewältigen sie allein oder in der Kleingruppe.

Die Kinder müssen dabei mögliche Bewegungselemente erproben, die Gestaltung innerhalb der Gruppe absprechen und die endgültige Bewegungsausführung in Zeitlupe demonstrieren.

Beispiele: > Kinder beim Plumpsackspiel
> Speerwerfer
> Fußballspieler

© Quintar & Henrichwark 1999

Material: evtl. Aufgabenkärtchen

Spielerzahl: ab 5

17. Flussüberquerung

Wahrnehmungs-

system: vestibulär gustatorisch auditiv
taktil olfaktorisch visuell
kinästhetisch

Entspannung **Sozialverhalten**
Konzentration

Eine vorher bestimmte Strecke (Krokodilfluss) soll mit Hilfe von Bierdeckeln (Steine) überwunden werden.

Jeder Mitspieler erhält eine gewisse Anzahl an Bierdeckeln, die ihm bei der Flussüberquerung helfen sollen.

Beginnt der Brückenbau von beiden Seiten des Flusses, müssen sich die Spieler absprechen und ihre Steine ergänzen, um so auf einer gemeinsamen Brücke das jeweils andere Ufer zu erreichen.

© Quintar & Henrichwark 1999

Material: viele Bierdeckel

Spielerzahl: Kleingruppe

18. Eisschollen

Wahrnehmungs-

system: vestibulär gustatorisch auditiv
taktil olfaktorisch **visuell**
kinästhetisch

Entspannung **Sozialverhalten**
Konzentration

Für jedes Kind wird eine Zeitungsdoppelseite im Raum verteilt.

Während die Musik spielt, umlaufen die Teilnehmer die 'Eisschollen'.

Bei Musikstopp sucht jedes Kind seine eigene Eisscholle wieder und stellt sich darauf.

Spielt die Musik erneut, faltet jedes Kind seine Zeitung einmal zusammen (in der Sonne schmilzt die Eisscholle) und läuft weiter.

Die Standfläche wird so immer kleiner.

Variante: Es wird eine Eisscholle weniger als Mitspieler ausgelegt.
Wer bei Musikstopp keine Eisscholle erreicht, setzt eine Runde aus und bedient während dieser Zeit den Recorder.

© Quintar & Henrichwark 1999

Material: Zeitungen
Musik

Spielerzahl: ab 5

14. Bierdeckelmassage

Wahrnehmungs-

system: vestibulär gustatorisch auditiv
taktil olfaktorisch visuell
kinästhetisch

Entspannung Sozialverhalten
Konzentration

Ein Teilnehmer liegt entspannt auf dem Boden. Ein anderer bedeckt seinen Körper mit Bierdeckeln. Dazu spielt leise Entspannungsmusik.

Der Druck, mit dem die Bierdeckel aufgelegt werden, sollte gleichbleiben.

Werden die Bierdeckel nach einer Ruhephase wieder abgenommen, kann vor dem Abnehmen des Bierdeckels ein leichter Druck auf diesen ausgeübt werden.

Varianten:

- > Während bei der Bierdeckelmassage nicht gesprochen wird, gibt es Spiele bei denen die TN ausdrücklich aufgefordert sind, berührte Körperteile zu benennen.
- > Spieler liegen mit geschlossenen Augen auf einer Wiese und sind verzaubert (Phantasiereise). Erlöst werden sie durch leichte Berührung durch ein Tuch, Feder, Pinsel, Finger, ...
Evtl. werden sie nur erlöst, wenn ein bestimmter Körperteil berührt wird.
- > Spieler wird mit unterschiedlichen Materialien an verschiedenen Körperstellen berührt. Er zeigt / benennt anschließend Material und Körperstelle.
- > TN rollt mit geschl. Augen über eine Decke. Unter dieser liegt ein Wollknäuel o.ä. Der Spieler zeigt, wo er den Druck am eigenen Körper gespürt hat.

Material: Bierdeckel
Entspannungsmusik
evtl. Tuch, Feder, ...

Spielerzahl: ab 2

© Quintar & Henrichwark 1999

28. Gräser im Wind

Wahrnehmungs-

system: vestibulär gustatorisch auditiv
taktil olfaktorisch visuell
kinästhetisch

Entspannung Sozialverhalten
Konzentration

Die Mitspieler stehen in einem Kreis, winkeln die Arme an (Oberarm am Körper, Hände auf Schulterhöhe) und drehen die Handflächen nach außen.

Sie müssen so nah beieinander stehen, dass sie nun ihren Nachbarn berühren können.

Alle Teilnehmer schließen nun die Augen und heben ein Bein leicht an.

Schwankungen des Nachbarn werden aufgenommen. Gleichzeitig wird ihm Halt gegeben.

Nach einiger Zeit wird das Standbein gewechselt.

Ruhige Musik unterstützt die Harmonie innerhalb der Gruppe.

© Quintar & Henrichwark 1999

Material: evtl. ruhige Musik

Spielerzahl: ab 10

20. Schirmparade

Wahrnehmungs-

system:

vestibulär gustatorisch auditiv
taktil olfaktorisch visuell
kinästhetisch

Entspannung **Sozialverhalten**
Konzentration

Die Teilnehmer balancieren ihren Schirm. Dieser besteht aus einem Heulschlauch und einem Soft-Frisbee.

Aufgaben:

- > alle Spieler gehen durcheinander, ohne sich zu berühren,
- > die Spieler sagen sich "Guten Tag", wenn sie sich begegnen, d.h. Kopfnicken, Handschütteln oder Nase an Nase reiben, ...
- > die Spieler tauschen ihre Regenschirme, wenn sie sich begegnen,
- > die Spieler steigen über Hindernisse (Kleinmaterial, Stühle, ...)

© Quintar & Henrichwark 1999

Material:

Heulschläuche
Soft-Frisbee

Spielerzahl:

ab 5

46. Kim-Spiele

Wahrnehmungs-

system:

vestibulär **gustatorisch** auditiv
taktil **olfaktorisch** visuell
kinästhetisch

Entspannung **Sozialverhalten**
Konzentration

Unter Kim-Spielen werden Spiele zum Sehen, Schmecken, Riechen, Tasten, Hören und Denken zusammengefasst.

Beispiele:

Sehkim: Ein Teilnehmer betrachtet seine Gruppe genau und verlässt dann den Raum. Jetzt tauschen die TN die Kleidung, ihre Position, ...

Tastkim: Unter einem Tuch sind mehrere Dinge versteckt. Der Spieler versucht diese durch Tasten zu benennen. Nun wird unter dem Tuch etwas verändert (vertauscht, hinzugelegt, weggenommen, ...). Der Spieler versucht dies durch Tasten zu erkennen.

vgl. auch Riech- Hör- und Schmeckmemory

In dem Buch 'Kimspele' von Hajo Brücken werden noch zahlreiche Beispiele gegeben.

Erschienen im H. Hugendubel Verlag 1984.

© Quintar & Henrichwark 1999

Material:

Spielerzahl:

ab 1

47. Spagettisalat

Wahrnehmungs-

system:

vestibulär gustatorisch auditiv
taktile olfaktorisch **visuell**
kinästhetisch

Entspannung Sozialverhalten

Konzentration

Alle Mitspieler sitzen in einem engen Kreis und halten ein Seilende in der Hand. Die Seilchen (Spagetti) werden so in die Kreismitte geworfen, dass ein Spagettisalat entsteht. Jeder Spieler behält dabei sein Seilende in der Hand und legt es jetzt auf den Boden.

Die Aufgabe besteht nun darin, das Spagettiende mit den Augen zu suchen.

Variante: Der Spagettisalat ist bereits fertig und eine Nudel, muss vom Anfang bis zum Ende blind erfühlt werden.

© Quintar & Henrichwark 1999

Material:

Seilchen

Spielerzahl:

ab 2

53. Geräusche orten

Wahrnehmungs-

system:

vestibulär gustatorisch **auditiv**
taktile olfaktorisch visuell
kinästhetisch

Entspannung Sozialverhalten

Konzentration

Die Mitspieler legen ihren Kopf auf den Tisch und schließen die Augen. Der Spielleiter geht nun leise im Raum herum, bleibt stehen und klopft, klingelt oder summt. Die Spieler zeigen bzw. drehen sich in die Richtung, aus der sie ein Geräusch wahrnehmen.

- Varianten:
- > Der Spielleiter bewegt sich mit dem Geräusch und die Spieler verfolgen das Geräusch mit dem Finger.
 - > Die Spieler sitzen in einer Reihe und eine Murmel (Klingelball, ...) wird an ihnen vorbeigerollt. Wiederum zeigen sie mit geschlossenen Augen auf die Geräuschquelle.
 - > Die Spieler stehen im Vierfüßlerstand mit geschlossenen Augen und zeigen mit gestrecktem Arm auf die Geräuschquelle.

© Quintar & Henrichwark 1999

Material:

Murmeln
evtl. Klingelball

Spielerzahl:

ab 2

13. Einmauern

Wahrnehmungs-

system: vestibulär gustatorisch auditiv
taktil olfaktorisch visuell
kinästhetisch

Entspannung Sozialverhalten
Konzentration

Der Übende legt sich auf den Boden und umstellt seinen Körper möglichst dicht mit Holzkegeln. Ist ihm dies gelungen, versucht er aufzustehen, ohne dass die Kegel umfallen.

Weniger schwierig ist es, wenn zum Einmauern Bierdeckel oder Seilchen benutzt werden.

- Varianten:
- > Spieler erhält ein Seilchen und muss abschätzen wieviel Raum er am Boden liegend einnehmen würde.
Er legt das Seilchen (Bierdeckel, Kegel, ...) in entsprechender Weise und überprüft, ob er in der Mitte Platz findet.
 - > Der Spieler fertigt einen Umriss seines Körpers auf Tapete an.
Nun legt er sich mit geschlossenen Augen auf den Boden und der Spielleiter berührt ihn. Der Spieler zeigt auf der Tapete an, wo er berührt wurde.

© Quintar & Henrichwark 1999

Material:

Kegel
Bierdeckel
Seilchen

Spielerzahl:

ab 1

52. Giftzwerge

Wahrnehmungs-

system: vestibulär gustatorisch **auditiv**
taktil olfaktorisch visuell
kinästhetisch

Entspannung Sozialverhalten
Konzentration

Der Spielleiter erzählt eine Geschichte, in der möglichst häufig die Wörter Gift, giftig, ... vorkommen.

Jedesmal, wenn die Teilnehmer diese Wörter hören, reagieren sie mit einer vorher vereinbarten Bewegung (Aufstehen - Hinsetzen, Hampelmann, ...).

Natürlich können auch andere Signalwörter vereinbart werden.

Ähnlich klingende Wörter (Giselda, die Prinzessin; gierig, ...) erfordern eine noch höhere auditive Aufmerksamkeit.

© Quintar & Henrichwark 1999

Material:

Spielerzahl:

ab 4

35. Windmacher

Wahrnehmungs-

system: vestibulär gustatorisch auditiv
taktil olfaktorisch visuell
kinästhetisch

Entspannung Sozialverhalten
Konzentration

Die Teilnehmer bilden Paare.
Ein Partner legt sich auf den Rücken und schließt die Augen.
Der andere fächelt dem am Boden liegenden Partner Luft zu (dünne Kleidung !).
Hektische Bewegungen und zu große Nähe werden vermieden, um eine Entspannung zu ermöglichen.
Als Fächer können Hefte, Tücher ... benutzt werden.

Eine Großgruppe kann aufgeteilt werden.
Ein Teil bewegt ein Bettlaken, während einige darunter liegen und die Luftzufuhr genießen.

© Quintar & Henrichwark 1999

Material:

Hefte
evt. Bettlaken

Spielerzahl:

ab 2

7. Luftballon

Wahrnehmungs-

system: vestibulär gustatorisch auditiv
taktil olfaktorisch **visuell**
kinästhetisch

Entspannung Sozialverhalten
Konzentration

Die Teilnehmer hocken im Kreis eng beieinander.
Gemeinsam pusten sie einen imaginären Luftballon auf, der sich in ihrer Mitte befindet.
Mit dem Größerwerden des Luftballons werden die Spieler im Kreis immer größer und gehen gleichmäßig weiter auseinander, damit der Luftballon Platz hat.

Irgendwann ist der Luftballon gefüllt.

Es wird Luft abgelassen
wieder gepustet

....

Er platzt.

© Quintar & Henrichwark 1999

Material:

Spielerzahl:

ab 5

24. Autowaschanlage

Wahrnehmungs-

system: vestibulär gustatorisch auditiv
 taktil olfaktorisch visuell
 kinästhetisch

Entspannung Sozialverhalten
 Konzentration

Die Teilnehmer bilden eine enge Gasse, durch die ein Rollbrett fahren bzw. eine Person kriechen kann. Ein Spieler (Auto) sitzt auf dem Rollbrett und wird blind durch die Gasse (Waschanlage) geschoben bzw. krabbelt blind.

Die Mitspieler in der Gasse berühren das Auto nun sehr vorsichtig.

Zum Beispiel: 1. Waschgang: Das erste Paar in der Gasse beginnt mit einer Klopfmassage auf dem Rücken.
 2. Gang: Einschäumen
 3. Gang: ...

Die Ideen hierzu sollten von den Kindern entwickelt und nicht vorgegeben werden.

Variante: Der Spieler auf dem Rollbrett wird nicht als Auto in die Waschanlage geschoben, sondern sitzt z.B. auf einem Fließband.
 Die Teilnehmer müssen alle, wenn er vorbeikommt, an ihm arbeiten.
 Das kann sein: kurze Klopfmassage, Luft zufächeln, an etwas riechen lassen, einen Ton klingen lassen, ...

© Quintar & Henrichwark 1999

Material:

Rollbrett
 evtl. Kleinmaterial

Spielerzahl: ab 10

26. Ballschaukel

Wahrnehmungs-

system: vestibulär gustatorisch auditiv
 taktil olfaktorisch visuell
 kinästhetisch

Entspannung Sozialverhalten
 Konzentration

Ein Spieler legt sich bäuchlings auf einen Sitzball und wird vom Spielleiter nach vorn und zur Seite bewegt.

Variante: a) Spieler hält die Augen geschlossen
 b) Spieler legt sich mit verschlossenen Augen auf den Sitzball und versucht vor ihm liegende Materialien zu ertasten
 (Plastikfolie, Fußmatte, Watte, Flauschteppich, ...)

© Quintar & Henrichwark 1999

Material:

Sitzball
 evtl. Fußmatte, Teppich, ...

Spielerzahl: ab 2

34. Ameisenparade

Wahrnehmungs-

system:

vestibulär gustatorisch auditiv
taktile olfaktorisch visuell
kinästhetisch

Entspannung Sozialverhalten

Konzentration

Ein Spieler liegt entspannt auf dem Boden.

Der Partner malt / krabbelt Figuren auf seinen Bauch oder Rücken.

Der Spieler versucht die Formen auf bereitliegenden Karten wiederzuerkennen.

- Varianten:
- > Spieler wird nacheinander mit 3 unterschiedlichen Materialien am Rücken / Bauch berührt.
Aus einer Auswahl an Material versucht er die drei richtigen herauszufinden.
 - > Spieler versucht die Anzahl unterschiedlicher Materialien zu bestimmen, mit denen er berührt wurde.

© Quintar & Henrichwark 1999

Material:

Kleinmaterial
Symbolkarten

Spielerzahl:

ab 2

37. Fühlstraße

Wahrnehmungs-

system:

vestibulär gustatorisch auditiv
taktile olfaktorisch visuell
kinästhetisch

Entspannung Sozialverhalten

Konzentration

Eine Fühlstraße kann für die Schulung der taktilen Wahrnehmung hinsichtlich der Füße oder der Hände erstellt werden.

Zunächst wird eine Strecke festgelegt, zum Beispiel entlang der Fensterbank, zwischen den Tischen, entlang eines Seils ...

Wichtig ist, dass die Übenenden eine verlässliche Orientierungshilfe haben, da sie den Parcours blind ertasten werden. Bei besonders unsicheren Kindern kann eine Partnerhilfe sinnvoll sein.

Material, das nacheinander ertastet werden könnte:

Watte, Teppichfliesen, Seilchen, Fußmatten aus unterschiedlichem Material, Schaumstoff-flocken, nasse Lappen, ...

Variante: Mit Tesaklepp werden mehrere Spuren auf den Boden geklebt. Der Übenende ertastet blind eine Spur und versucht diese anschließend wiederzuerkennen.

Ein solcher Parcours kann auch auf dem Schulhof mit Naturmaterialien errichtet werden.

Material:

Verschiedenes
"Untergrundmaterial"
evtl Augenbinden

Spielerzahl:

ab 1

© Quintar & Henrichwark 1999

33. Nachlegen

Wahrnehmungs-

system: vestibulär gustatorisch auditiv
taktil olfaktorisch **visuell**
kinästhetisch

Entspannung Sozialverhalten
Konzentration

Die Teilnehmer finden sich zu Paaren zusammen.

Ein Partner legt sein Seilchen zu einer bestimmten Form.
Der andere versucht diese Form mit seinem Seilchen nachzulegen.
Ständige Kontrolle durch die Augen ist dabei erlaubt.

Der Schwerpunkt liegt auf der taktilen Wahrnehmung, wenn das erste Seilchen mit einem Tuch abgedeckt wird und der Spieler dessen Verlauf ertasten und dann nachlegen muss.

Variante: > Der erste Spieler erhält ein Kärtchen, auf dem die Form seines Seilchens abgebildet oder beschrieben ist.
> Der Partner muss sich selbst so legen, wie es das Seil vorgibt.
> Guggenmoos: Der Faden

© Quintar & Henrichwark 1999

Material: ein Seilchen pro Spieler

Spielerzahl: ab 2

59. Goofy

Wahrnehmungs-

system: vestibulär gustatorisch **auditiv**
taktil olfaktorisch visuell
kinästhetisch

Entspannung **Sozialverhalten**
Konzentration

Die Mitspieler befinden sich in der Mitte des Raumes (Feldbegrenzung evtl. durch Tische).
(Vorsicht im Klassenraum!!!)

Alle Spieler (bis auf einen) sind blind, können aber sprechen.

Ein Spieler (Goofy) ist sehend, aber stumm.

Die Teilnehmer bewegen sich nun langsam durch den Raum.

Berühren sie einen anderen Spieler fragen sie: "Bist du Goofy?"

Erhalten sie die gleiche Frage wissen sie, dass sie Goofy noch nicht gefunden haben.

Ist der berührte Spieler stumm, darf der Teilnehmer die Augen öffnen, denn er hat Goofy gefunden. Er fasst Goofy an der Hand und ist nun ein Teil von ihm.

D.h. er kann von nun an sehen, aber nicht mehr sprechen.

Alle Teilnehmer, die Goofy gefunden haben, reihen sich ein und bilden so eine lange Kette.

© Quintar & Henrichwark 1999

Material:

Spielerzahl: ab 6

56. Schatzhüter

Wahrnehmungs-

system: vestibulär gustatorisch **auditiv**
taktile olfaktorisch visuell
kinästhetisch

Entspannung Sozialverhalten
Konzentration

Ein Mitspieler (Schatzhüter) sitzt vor einem Gymnastikreifen. In diesem befindet sich der Schatz (Kleinmaterial).

Die übrigen Mitspieler (Räuber) stehen in einem Abstand von ca. 3 bis 5m um den blinden Schatzhüter herum.

Dieser kann sich allein auf sein Gehör verlassen, um den Diebstahl des Schatzes zu verhindern.

Die Räuber nähern sich leise, müssen aber zum Ausgangspunkt zurück, wenn der Schatzhüter sie hört und in ihre Richtung zeigt.

Das Spiel ist beendet, wenn die Schatzkammer leer ist.

© Quintar & Henrichwark 1999

Material:

Kleinmaterial
Gymnastikreifen
Augenbinde

Spielerzahl:

ab 5

48. Vergrößerungsglas

Wahrnehmungs-

system: vestibulär gustatorisch auditiv
taktile olfaktorisch **visuell**
kinästhetisch

Entspannung Sozialverhalten
Konzentration

Die Teilnehmer erhalten Aufgabenkarten mit bestimmten Formen und Figuren.

Zum Beispiel: Kreis
 Stern
 Dreieck
 Schlangenlinien

Die Mitspieler betrachten die Karte genau und vergrößern die Vorlage, indem sie die Form großräumig laufen.

Variante: Ein Partner oder eine Gruppe geht einem Spieler hinterher und muss anschließend die gegangene Form benennen oder evtl. aus der Sammlung der Aufgabenkärtchen herausuchen.

© Quintar & Henrichwark 1999

Material:

Aufgabenkarten

Spielerzahl:

ab 1

55. Nebelhörner

Wahrnehmungs-

system: vestibulär gustatorisch auditiv
taktil olfaktorisch visuell
kinästhetisch

Entspannung Sozialverhalten
Konzentration

Mitspieler bewegen sich blind in einem Raum (Feldbegrenzung im Klassenraum durch Tische).

Die Spieler (Schiffe) bewegen sich langsam vorwärts und geben akustische Hinweise (Summen, Tuten, ...) auf ihre Position. So werden Kollisionen zwischen den einzelnen Schiffen vermieden.

Ziel ist es einen Hafen (Tisch) zu erreichen und dort zu ankern (mit geöffneten Augen) bis alle Schiffe einen Hafen erreicht haben.

© Quintar & Henrichwark 1999

Material:

Spielerzahl: ab 6

36. Fühlkisten

Wahrnehmungs-

system: vestibulär gustatorisch auditiv
taktil olfaktorisch visuell
kinästhetisch

Entspannung Sozialverhalten
Konzentration

Fühlkisten können in unterschiedlicher Art erstellt werden.

a) Ein geschlossener Karton wird an zwei Seiten aufgeschnitten, so dass der Übende mit beiden Händen hineingreifen kann.

Seine Aufgabe besteht darin, Alltagsgegenstände durch Tasten zu identifizieren.
(Schuhbeutel eignen sich auch als Fühlsäckchen.)

b) Viele kleine Kästchen (z.B. Quarkschälchen) werden mit unterschiedlichem Material gefüllt.

Der Übende versucht blind (eine Augenbinde ist empfehlenswert) das Material zu identifizieren.

Diese Übung ist auch als Memoryspiel möglich, d.h. zwei Schälchen mit gleichem Inhalt müssen herausgefunden werden.

Spiele mit Augenbinde sollten mit Partnerunterstützung durchgeführt werden.

© Quintar & Henrichwark 1999

Material: Fühlkisten s.o.
Fühlsäckchen
Augenbinde

Spielerzahl: ab 1

54. Was klingt?

Wahrnehmungs-

system: vestibulär gustatorisch **auditiv**
taktil olfaktorisch visuell
kinästhetisch

Entspannung Sozialverhalten
Konzentration

Zunächst werden Musikinstrumente einer der Form entsprechenden Symbolkarte zugeordnet:

Zum Beispiel: Trommel Kreis
Triangel Dreieck
Flöte Rechteck
Rassel Ellipse (Entsprechende Symbolkarten werden aus Sandpapier erstellt).
...

Der Spieler sitzt mit geschlossenen Augen vor den Symbolkarten.

Erklingt nun eines der Instrumente, versucht er durch Tasten das entsprechende Symbol herauszufinden.

© Quintar & Henrichwark 1999

Material: Symbolkarten
Instrumente
evtl. Augenbinde

Spielerzahl: ab 2

3. Peter und Paul

Wahrnehmungs-

system: vestibulär gustatorisch **auditiv**
taktil olfaktorisch **visuell**
kinästhetisch

Entspannung Sozialverhalten
Konzentration

Mitspieler sitzen im Kreis und halten folgenden Klatschrhythmus ein:

mit beiden Händen auf die Oberschenkel schlagen
in die Hände klatschen
mit der rechten Hand schnipsen
mit der linken Hand schnipsen
...

Die Spieler im Kreis werden der Reihe nach nummeriert, wobei der erste "Peter" und der zweite "Paul" genannt wird.

Peter beginnt das Spiel, indem er beim rechten Schnipsen seinen eigenen Namen (Peter) und beim zweiten Schnipsen eine beliebige Zahl eines Mitspielers nennt.

Der genannte Spieler sagt beim nächsten Schnipsen seine eigene Zahl, beim nächsten Schnipsen eine Zahl, Peter oder Paul, ...

Der Klatschrhythmus wird während des gesamten Spiels beibehalten.

Begeht Paul einen Fehler, so ist das Spiel beendet.

© Quintar & Henrichwark 1999

Material:

Spielerzahl: ab 5

38. Stille Post

Wahrnehmungs-

system: vestibulär gustatorisch auditiv
 taktil olfaktorisch visuell
 kinästhetisch

Entspannung Sozialverhalten
Konzentration

Das bekannte Kinderspiel wird abgewandelt:

- a) ein Buchstabe, Wort oder Zeichen wird auf den Rücken gemalt und weitergegeben.
- b) ein Handdrucksignal wird gleichzeitig in zwei Richtungen weitergegeben. Wettspiel!

© Quintar & Henrichwark 1999

Material:

Spielerzahl: ab 4

44. Riech-, Hör- oder Schmeckmemory

Wahrnehmungs-

system: vestibulär **gustatorisch** auditiv
 taktil olfaktorisch visuell
 kinästhetisch

Entspannung Sozialverhalten
Konzentration

Vorbereitung: Statt mit Memorykarten wird mit paarweise zusammengehörigen Filmdosen gespielt.

Diese werden je nach Ziel des Memorys mit unterschiedlichen Duftstoffen (z.B. Waschpulver, Gewürze, Blüten, ...), Geschmackstoffen (Limo, Salz, Zucker, Fruchtsaft, ...) Klangmaterialien (Erbsen, Nägel, Sago, Sand, ...) gefüllt.

Gespielt wird nach bekannten Memoryregeln.

Auch für nur einen Spieler ist es reizvoll die richtigen Paare herauszufinden (Kontrolle auf der Dosenunterseite).

Das Material kann als einfacher Satz auch als Rätsel eingesetzt werden, wobei die Spieler den Doseninhalt riechen, schmecken bzw. hören und dann benennen sollen.

Kleine Stoffsäckchen (ca. 10x10cm) können mit Perlen oder Kleinmaterial gefüllt werden. Entweder muss die gleiche Perlenanzahl oder gleiche Gegenstände ertastet werden.

Material: schwarze Filmdosen

Spielerzahl: ab 1

© Quintar & Henrichwark 1999

57. Klangtor

Wahrnehmungs-

system: vestibulär gustatorisch **auditiv**
taktil olfaktorisch visuell
kinästhetisch

Entspannung Sozialverhalten
Konzentration

Ein Spieler sitzt mit verbundenen Augen auf einem Rollbrett.
Durch Handzeichen gibt er seinem Partner Anweisungen, in welche Richtung er geschoben werden möchte.

Zwei weitere Teilnehmer, die etwa einen Meter voneinander entfernt stehen, lassen ihre Instrumente leise erklingen.

Der Spieler auf dem Rollbrett versucht die Richtung zu orten und durch entsprechende Handzeichen an den Partner durch das Klangtor zu fahren.

© Quintar & Henrichwark 1999

Material:

Instrumente
Rollbrett
Augenbinde

Spielerzahl:

ab 4

51. Am laufenden Band

Wahrnehmungs-

system: vestibulär gustatorisch **auditiv**
taktil olfaktorisch **visuell**
kinästhetisch

Entspannung Sozialverhalten
Konzentration

Es wird eine Gasse gebildet, die breit genug für ein Rollbrett ist.
Links und rechts wird diese durch unterschiedliche Kleinmaterialien gesäumt.

Der Übende fährt langsam mit seinem Rollbrett durch die Gasse und versucht, sich die Position der einzelnen Gegenstände zu merken.

Nach der Durchfahrt nennt er Position und Reihenfolge einem Partner, der Lehrkraft oder schreibt alles auf (legt Bildkarten) und kontrolliert anschließend selbst.

Variante: Statt durch Kleinmaterial wird die Gasse durch unterschiedliche Klangkörper gesäumt.
Der Übende erhält eine Augenbinde und wird von einem Partner geschoben.
Bei der Durchfahrt erklingen die Instrumente nacheinander von rechts und links.

© Quintar & Henrichwark 1999

Material:

Rollbrett
Kleinmaterial
Klangmaterial, Augenbinde

Spielerzahl:

ab 1

45. Fühl-, Klang- oder Duftwald

Wahrnehmungs-

system: vestibulär gustatorisch **auditiv**
 taktil olfaktorisch visuell
 kinästhetisch

Entspannung **Sozialverhalten**
Konzentration

Die Teilnehmer ('Bäume') sitzen im Raum verteilt.

Ein Spieler erhält eine Augenbinde, sitzt auf einem Rollbrett und wird von seinem Partner durch diesen 'Wald' geschoben.

Die 'Bäume' berühren den Spieler auf dem Rollbrett mit ihren Zweigen (Kleinmaterial) vorsichtig an verschiedenen Körperteilen.

Varianten: > Die Bäume lassen leise Instrumente erklingen, wenn das Rollbrett in der Nähe ist.
 > Die Bäume haben duftende Zweige (Riechdosen, Kräuter, ...)

Die Wahrnehmungserlebnisse können anschließend versprachlicht werden oder auf jeden einzelnen unreflektiert wirken.

© Quintar & Henrichwark 1999

Material: Rollbrett, Augenbinde
 Kleinmaterial
 Instrumente, 'Düfte'

Spielerzahl: ab 10

21. Atomspiel

Wahrnehmungs-

system: vestibulär gustatorisch **auditiv**
 taktil olfaktorisch **visuell**
 kinästhetisch

Entspannung **Sozialverhalten**
Konzentration

Die Mitspieler bewegen sich frei durch den Raum.

Bei Musikstopp oder einem vereinbarten optischen Signal bleiben die Spieler stehen.

Der Spielleiter nennt oder zeigt eine Zahl, die die Gruppengröße angibt. Die Spieler finden sich in entsprechender Anzahl beliebig zusammen.

Bei einsetzender Musik bewegen sich die Spieler wieder durcheinander.

Weiterführung: Die gefundenen Gruppen führen Bewegungsaufgaben aus.

- > 3er-Gruppe steht auf insgesamt 3 Beinen
- > 4er-Gruppe berührt mit 2 Händen und 5 Füßen den Boden
- > ...
- > legen sich auf den Bauch
- > berühren mit der Nasenspitze eine Tischkante
- > ...
- > stellen Tiere dar
- > stellen ein vorgegebenes Bild dar (Sportart, beim Bäcker, ...)

Material: Musik

Spielerzahl: ab 10

© Quintar & Henrichwark 1999

39. Führen und Folgen

Wahrnehmungs-

system: vestibulär gustatorisch **auditiv**
 taktil olfaktorisch visuell
 kinästhetisch

Entspannung **Sozialverhalten**
Konzentration

Ein Kind führt seinen blinden Partner durch den Raum, indem es

- > ihn an der Hand, am Finger, ... hält
- > ihn an der Schulter festhält
- > durch Tippen an der Schulter Richtungsänderungen angibt

Der Körperkontakt wird langsam abgebaut, bis sich die Paare durch ausschließlich akustische Signale (Schnalzen, Schnipsen, Summen, Stampfen, ...) verständigen.

© Quintar & Henrichwark 1999

Material:

Spielerzahl: ab 2

8. Stimulation der Finger

Wahrnehmungs-

system: vestibulär gustatorisch auditiv
 taktil olfaktorisch visuell
 kinästhetisch

Entspannung Sozialverhalten
Konzentration

Nudelsuppe: ABC-Nudeln werden in eine Schüssel gegeben und mit Hilfe einer Pinzette herausgefischt (Wörter legen, ...).

Chin. Flips: Eine Schüssel mit Erdnusflips wird mit Hilfe chinesischer Stäbchen geleert.

Bälle füttern: Ein Tennisball wird an einer Stelle ca. 3cm lang eingeschlitzt (Mund) und mit Augen, Nase, Haaren bemalt. Der Übende öffnet durch seitliches Drücken den Tennisball und füttert diesen mit kleinen Murmeln, ...

Was war das?: Spieler hat die Augen geschlossen und streckt seine Hände vor. Die Hände werden mit 3 verschiedenen Materialien nacheinander berührt. Der Spieler versucht aus einer Materialsammlung die richtigen 3 auszuwählen.

Fingerpuppen: Spieler erhalten zunächst eine Fingerpuppe und bewegen diese entsprechend der Geschichte des Spielleiters. Später können auch mehrere Puppen hinzugenommen werden.

Knöpfe oder Perlen auffädeln

In "Geschickte Hände" von Pauli / Kirsch, Verlag modernes Lernen, Dortmund finden sich weitere Anregungen.

Material: ABC-Nudeln, Pinzette
 chin. Stäbchen, Erdnusflips
 Tennisball, Murmeln

Spielerzahl: ab 1

© Quintar & Henrichwark 1999

43. Übungsmöglichkeiten mit Alltagsmaterial

Wahrnehmungs-

system: vestibulär gustatorisch auditiv
taktil olfaktorisch visuell
kinästhetisch

Entspannung Sozialverhalten
Konzentration

Joghurtbecher: Tischtennisball hochwerfen und mit dem Becher auffangen

Bleistifte: Auf verschiedenen Körperteilen balancieren

Watte: Wettpusten

Zeitung: Mit den Füßen weitergeben

Weitere Anregungen in: Mertens / Wasmuth-Bodenstedt: 10 min Bewegung, Dortmund

© Quintar & Henrichwark 1999

Material: Alltagsmaterial

Spielerzahl: ab 1

15. Übungsmöglichkeiten mit dem Japanball

Wahrnehmungs-

system: vestibulär gustatorisch auditiv
taktil olfaktorisch visuell
kinästhetisch

Entspannung **Sozialverhalten**
Konzentration

Handtuchball: Zwei Spieler fassen ein Handtuch jeweils an den Ecken.
Ein Japanball wird auf das gespannte Tuch gelegt, hochgeworfen und wieder aufgefangen.
Zwei Paare können sich so den Japanball immer hin und her zuspielen.

Mehrere Paare geben den Japanball in der Reihe weiter.
(Wettspiel in mehreren Mannschaften)

Das Experimentieren mit dem Japanball, auch in Kombination mit anderen Materialien, bietet zahlreiche materiale Erfahrungen.

© Quintar & Henrichwark 1999

Material: Japanbälle
evtl. Handtücher

Spielerzahl: ab 2

22. Übungsmöglichkeiten mit dem Therapiekreisel

Wahrnehmungs-

system:

vestibulär	gustatorisch	auditiv
taktil	olfaktorisch	visuell
kinästhetisch		

Entspannung Sozialverhalten

Konzentration

Der Übende versucht auf dem Therapiekreisel zu stehen und diesen in Balance zu halten.

Gelingt dies, wird die Übung erschwert durch

- > Balancieren verschiedener Kleinmaterialien auf unterschiedlichen Körperteilen,
- > Jonglieren
- > Werfen und Fangen unterschiedlicher Bälle (Partner evtl. ebenfalls auf einem Therapiekreisel)
- > Vorlesen eines Übungstextes, der Hausaufgaben
- > Vortragen eines Gedichtes,
- >

© Quintar & Henrichwark 1999

Material:

Therapiekreisel
evtl. Kleinmaterial

Spielerzahl:

ab 1

40. Schlangenbeschwörung

Wahrnehmungs-

system:

vestibulär	gustatorisch	auditiv
taktil	olfaktorisch	visuell
kinästhetisch		

Entspannung Sozialverhalten

Konzentration

Die Spieler liegen auf dem Rücken am Boden und haben die Augen geschlossen.
Der Spielleiter spielt auf einer Flöte und beschwört so die Schlangen sich zu ihm zu schlängeln.

Varianten: - Mehrere Spielleiter haben Instrumente, die gleichzeitig erklingen.
Die Spieler sollen aber nur der Flöte folgen.
Die Gruppe wird aufgeteilt. Ein Teil folgt der Piccoloflöte, ein Teil der Altflöte.

© Quintar & Henrichwark 1999

Material:

Flöte
evtl. mehrere Instrumente

Spielerzahl:

ab 2

42. Übungsmöglichkeiten mit Kleinmaterial

Wahrnehmungs-

system: vestibulär gustatorisch auditiv
 taktil olfaktorisch visuell
 kinästhetisch

Entspannung **Sozialverhalten**
 Konzentration

Die Teilnehmer sollten zunächst ausreichend Zeit zum Experimentieren mit dem neuen Material erhalten.

Folgende Beispiele sind Ausschnitte einer großen Ideenpalette:

- > Luftballons müssen mit verschiedenen Körperteilen in der Luft gehalten werden und dürfen nicht den Boden berühren.
- > Chiffontücher als effektvolle Jonglage.
- > Bierdeckel, um Brücken und Wege durch einen Krokodilsumpf zu bauen
- > Schleuderhörner zur Gestaltung von Heulmusik (Orchester)
- > Zeitungen zur Verkleidung bzw. als Grundlage von fußgymnastischen Übungen.
- > Toilettenpapierrollen
- > Schuhkartons

© Quintar & Henrichwark 1999

Material: s.o.

Spielerzahl: ab 1

23. Übungsmöglichkeiten mit dem Pedalo

Wahrnehmungs-

system: vestibulär gustatorisch auditiv
 taktil olfaktorisch visuell
 kinästhetisch

Entspannung Sozialverhalten
Konzentration

Einsatzmöglichkeit: Förderunterricht, Teil des Wochenplans (evtl. Flurnutzung)

- > allein oder mit Partnerhilfe fahren
- > vorwärts und rückwärts fahren
- > Kleinmaterial transportieren
- > während der Fahrt Bälle werfen und fangen
- > während der Fahrt einen Tischtennisball mit dem Schläger hochtippen
- > während der Fahrt einen Ball prellen
- > während der Fahrt etwas auf einem Tablett balancieren
- > während der Fahrt jonglieren
- >

© Quintar & Henrichwark 1999

Material: Pedalo
 Kleinmaterial

Spielerzahl: ab 1

9. Gipsmasken

Wahrnehmungs-

system: vestibulär gustatorisch auditiv
taktil olfaktorisch visuell
kinästhetisch

Entspannung **Sozialverhalten**
Konzentration

Das Gesicht des Teilnehmers wird mit Vaseline eingecremt.
Anschließend wird mit Hilfe von zugeschnittenen Gipsbinden eine Maske angefertigt.
(Mund oder Nase müssen freibleiben!)

Ist die Gipsmaske getrocknet wird sie angemalt.
Weiterhin werden Karten erstellt, die die einzelnen Gesichtsteile benennen.
Diese Karten werden von dem TN zugeordnet.

Gipsabdrücke von Hand und Fuß eignen sich natürlich genauso!
(Ähnliches Vorgehen auch bei der Erstellung eines Körperumrisses auf Tapete.)

© Quintar & Henrichwark 1999

Material:

Vaseline
Gipsbinden

Spielerzahl:

ab 2

5. Schattenlaufen

Wahrnehmungs-

system: vestibulär gustatorisch auditiv
taktil olfaktorisch **visuell**
kinästhetisch

Entspannung **Sozialverhalten**
Konzentration

Es finden sich jeweils zwei Spieler zu Paaren (AB) zusammen.

Alle Spieler bewegen sich zur Musik.

Spieler A gibt eine Bewegungsform (hüpfen, Arme anwinkeln, heben, ...) vor.

Spieler B bewegt sich entsprechend.

Wechsel bei Musikstopp.

© Quintar & Henrichwark 1999

Material:

Musik

Spielerzahl:

ab 2

2. Head and shoulders, knees and toes

Wahrnehmungs-

system: vestibulär gustatorisch **auditiv**
 taktil olfaktorisch **visuell**
 kinästhetisch

Entspannung Sozialverhalten
Konzentration

Bewegungslied zum Körperschema:

Während des Singens werden die entsprechenden Körperteile berührt.

Head and shoulders, knees and toes, knees and toes

g g ag fis g e g g g

Head and shoulders, knees and toes,

g g ag fis g e

knees and toes and eyes and ears and mouth and nose

g g g fis e d c d g c dc hc a

Head and shoulders, knees and toes, knees and toes

h h h g a h c c c c

Dies ist ein sicherlich unzureichender Weg, Ihnen die Melodie zugänglich zu machen. Vielleicht aber eine Hilfestellung am Glockenspiel. Gerne sind wir bereit, Ihnen das Lied auch später noch einmal telefonisch zu übermitteln.

© Quintar & Henrichwark 1999

Material:

Spielerzahl: ab 1

25. Gute Fee - böse Fee

Wahrnehmungs-

system: vestibulär gustatorisch auditiv
 taktil olfaktorisch visuell
 kinästhetisch

Entspannung **Sozialverhalten**
 Konzentration

Die Spieler bewegen sich blind durch den Raum (im Klassenraum Begrenzung durch Tische).

Ein böse Fee schleicht durch die Gruppe und versteinert die Spieler durch Chiffontücher, die sie den Spielern auf den Kopf legt. Versteinerte Spieler bleiben sofort in ihrer Position stehen, und können nur durch die gute Fee erlöst werden.

Diese sammelt die Chiffontücher vorsichtig wieder ein.

Spieler mit Schwächen in der taktilen Wahrnehmung können auch zunächst durch schwerere Tücher oder Sandsäckchen versteinert werden.

Beide Feen sind sehend!

© Quintar & Henrichwark 1999

Material: Chiffontücher

Spielerzahl: ab 8

49. Verfolgungsjagd

Wahrnehmungs-

system:

vestibulär gustatorisch auditiv
taktil olfaktorisch **visuell**
kinästhetisch

Entspannung Sozialverhalten
Konzentration

Ein Spieler erhält eine Wortkarte, liest diese und spurt das Wort mit der Taschenlampe auf dem Boden.

Ein Mitspieler befindet sich auf dem Boden und spurt das Wort mit Kreide nach.

- Varianten:
- > Der Spieler mit der Kreide arbeitet zeitgleich.
 - > Der Spieler mit der Kreide wartet, bis das Wort zu Ende geschrieben ist.

 - > An der Tafel steht ein Wort. Unter jedem Wort befindet sich ein Punkt. Der Übende sitzt in dem abgedunkelten Raum und tastet die Punkte nacheinander mit einer kleinen Taschenlampe (Laserpointer) ab. Dabei liest er das Wort laut vor.

© Quintar & Henrichwark 1999

Material:

Wortkarten
Taschenlampe

Spielerzahl:

ab 2

10. Spiegelbilder

Wahrnehmungs-

system:

vestibulär gustatorisch auditiv
taktil olfaktorisch **visuell**
kinästhetisch

Entspannung **Sozialverhalten**
Konzentration

Die Teilnehmer finden sich zu Paaren (AB) zusammen und stellen sich frontal gegenüber. Spieler A gibt Bewegungen vor, die Spieler B (Spiegel) zeitgleich nachahmt.

- > Armkreisen
- > auf einem Bein stehen
- > ...
- > Bewegungsgeschichten:
aufstehen, waschen, kämmen, Zähne putzen, ...
beim Frühstück
in der Schule

- Varianten:
- Zu Beginn des Spiels berühren sich die Partner an den Händen, um Bewegungsabläufe zu spüren. Spieler versuchen dabei eine Kartoffel (Luftballon) zu transportieren.

© Quintar & Henrichwark 1999

Material:

Spielerzahl:

ab 2

1. Tach, ich heiß´ Johannes

Wahrnehmungs-

system: vestibulär gustatorisch **auditiv**
taktil olfaktorisch **visuell**
kinästhetisch

Entspannung **Sozialverhalten**
Konzentration

Ein Rap-Song: # : Pause

Tach, # ich heiß´ Johannes. #

Ich hab´ne Frau und vier Kinder und ich arbeite #
in einer Knopffabrik. #

Eines Tages kommt mein Chef und sagt:"Hannes #
hasste Zeit?" Und ich sach:"Jou!" #

"Dann dreh´ diesen Knopf mit der rechten Hand

Wiederholung. der linken Hand

Wiederholung. dem rechten Fuß,

Wiederholung bis "Hannes # hasste Zeit?" Und ich sach:"Näää!"

© Quintar & Henrichwark 1999

Material:

Spielerzahl: ab 4

11. Begrüßungstanz

Wahrnehmungs-

system: vestibulär gustatorisch **auditiv**
taktil olfaktorisch visuell
kinästhetisch

Entspannung **Sozialverhalten**
Konzentration

Die Teilnehmer bewegen sich zur Musik.

Bei Musikstopp bleiben sie stehen und begrüßen ihre Nachbarn.

Die Art der Begrüßung wird vom Spielleiter angesagt:

- > Hände schütteln
- > mit den Ellenbogen berühren
- > an den Knien berühren
- > wie die Eskimos (Nase reiben)
- > ...

© Quintar & Henrichwark 1999

Material: Musik

Spielerzahl: ab 10

4. Das rote Pferd

Wahrnehmungs-

system: vestibulär gustatorisch **auditiv**
taktil olfaktorisch **visuell**
kinästhetisch

Entspannung Sozialverhalten
Konzentration

Es war ein rotes Pferd
das hat sich umgekehrt
und mit seinem Schwanz die Fliege weggeweht
die Fliege war nicht dumm
sie machte summ summ summ
und flog mit viel Gebrumm ums rote Pferd herum

auf die Oberschenkel klopfen
über Kreuz klopfen
Hand weht Fliege weg
erhobener Zeigefinger
angewinkelte Arme flattern
Zeigefinger beschreibt einen Kreis

da hat das rote Pferd sich einfach umgekehrt
und hat mit seinem Schwanz

Wie oben

Melodie: Edith Piaf: My Lord

© Quintar & Henrichwark 1999

Material:

Spielerzahl: ab 1

58. Klangstraße

Wahrnehmungs-

system: vestibulär gustatorisch **auditiv**
taktil olfaktorisch visuell
kinästhetisch

Entspannung Sozialverhalten
Konzentration

Die Teilnehmer stellen sich in einer Schlange im Abstand von ca. 1m auf.

Jeder Spieler hat ein Instrument (Triangel, Glocken, Schellen, ...)

Die Instrumente erklingen nacheinander und führen so einen Blinden an der Schlange entlang.

Variante: Einsatz von Körpergeräuschen: Klatschen, Schnipsen, Summen, ...

© Quintar & Henrichwark 1999

Material: evtl. Instrumente

Spielerzahl: ab 6

6. La Ola

Wahrnehmungs-

system: vestibulär gustatorisch auditiv
taktile olfaktorisch **visuell**
kinästhetisch

Entspannung **Sozialverhalten**
Konzentration

Die Teilnehmer stehen im Kreis und bewegen die Finger nah über dem Boden auf und ab.

Der Spielleiter startet die Welle, indem er die Arme schnell nach oben streckt und wieder senkt.

Eventuell streckt sich der Körper bis in die Zehenspitzen.

Die Bewegung wird vom Nachbarn aufgenommen, schnell im Kreis weitergegeben und akustisch durch "Ohhhh" begleitet.

© Quintar & Henrichwark 1999

Material:

Spielerzahl: ab 8

29. Pendel

Wahrnehmungs-

system: vestibulär gustatorisch auditiv
taktile olfaktorisch visuell
kinästhetisch

Entspannung **Sozialverhalten**
Konzentration

Zwei Teilnehmer stehen sich gegenüber, ein Dritter steht dazwischen.

Die beiden äußeren Spieler halten den Spieler in der Mitte an den Schultern.

Dieser baut nun die größtmögliche Körperspannung auf und wird vorsichtig vor und zurück bewegt (Pendel).

Je vertrauter die Spieler miteinander sind, desto mehr kann der Schulterkontakt gelöst und das Pendel umso später aufgefangen werden.

Varianten:

- > Das Pendel erhält eine Augenbinde bzw. schließt die Augen
- > Mehrere Teilnehmer stehen mit Schulterchluss im Kreis um das Pendel herum und können es so in alle Richtungen bewegen.

Die Teilnehmer müssen langsam auf dieses Spiel vorbereitet werden, da großes Vertrauen innerhalb der Gruppe notwendig ist.

© Quintar & Henrichwark 1999

Material:

Spielerzahl: ab 3

60. Torball

Wahrnehmungs-

system:

vestibulär gustatorisch **auditiv**
taktil olfaktorisch visuell
kinästhetisch

Entspannung Sozialverhalten
Konzentration

Zwei Mannschaften sitzen sich im Abstand von ca. 3m gegenüber.
Abstand innerhalb der Mannschaft ca. 1m.

o o o o o

o o o o o

Alle Mitspieler erhalten eine Augenbinde!

Nun wird der Klingelball zwischen den Mannschaften hin und her gerollt.

Die Spieler müssen genau hören und verhindern, dass der Ball ihre Linie durchbricht = Tor.
Der Spielleiter holt durchgerollte Bälle wieder, bringt sie ins Spiel und ermittelt den Spielstand.

© Quintar & Henrichwark 1999

Material:

Klingelball
Augenbinden

Spielerzahl:

ab 8

12. Baumstammrollen

Wahrnehmungs-

system:

vestibulär gustatorisch auditiv
taktil olfaktorisch visuell
kinästhetisch

Entspannung **Sozialverhalten**
Konzentration

Die Teilnehmer legen sich eng nebeneinander auf den Boden.
Ein weiterer Teilnehmer legt sich vorsichtig quer auf die Gruppe = Baumstamm.

Durch gleichzeitiges Drehen der auf dem Boden liegenden TN um die Körperlängsachse
wird der "Baumstamm" langsam weitergerollt.

Dieses Spiel eignet sich auch für große Gruppen.

© Quintar & Henrichwark 1999

Material:

Spielerzahl:

ab 8

27. Wasserbett

Wahrnehmungs-

system: vestibulär gustatorisch auditiv
taktil olfaktorisch visuell
kinästhetisch

Entspannung Sozialverhalten
Konzentration

Mindestens vier Teilnehmer gehen in die Bankstellung und knien eng nebeneinander.

Ein weiterer Spieler legt sich quer darüber .

Durch Auf-, Ab- und Schaukelbewegungen der knienden Teilnehmer wird der liegende Spieler sanft bewegt.

© Quintar & Henrichwark 1999

Material:

Spielerzahl: ab 5

41. Orgelpfeifen

Wahrnehmungs-

system: vestibulär gustatorisch **auditiv**
taktil olfaktorisch **visuell**
kinästhetisch

Entspannung Sozialverhalten
Konzentration

Die Teilnehmer bewegen sich zur Musik im Raum.

Stopp die Musik, ruft oder zeigt der Spielleiter ein Gruppenmerkmal (z.B. gleiche Haar- oder Sockenfarbe, ...)

Die Teilnehmer finden sich entsprechend der Kriterien in Gruppen zusammen und stellen sich der Größe nach auf.

Variante: > Ein Teilnehmer versucht blind die Gruppe der Größe nach aufzustellen.

> Die Teilnehmer erhalten ein Glockenspiel und müssen einen markierten Ton spielen. Ein Spieler versucht die Gruppe nach der Tonhöhe zu sortieren.

© Quintar & Henrichwark 1999

Material: evtl. Glockenspiel
Augenbinden

Spielerzahl: ab 6

Inhalt

Schwerpunkt: Kinästhetisch

1. Tach, ich heiß´ Johannes
2. Head and shoulders, knees and toes
3. Peter und Paul
4. Das rote Pferd
5. Schattenlaufen
6. La Ola
7. Luftballon

Schwerpunkt: Kinästhetisch / taktil

8. Stimulation der Finger
9. Gipsmasken
10. Spiegelbilder
11. Begrüßungstanz
12. Baumstammrollen
13. Einmauern
14. Bierdeckelmassage
15. Übungsmöglichkeiten mit dem Japanball

Schwerpunkt: Kinästhetisch / vestibulär

16. Besenstiele
17. Flussüberquerung
18. Eisschollen
19. Zeitlupe
20. Schirmparade
21. Atomspiel

22. Übungsmöglichkeiten mit dem Therapiekreisel

23. Übungsmöglichkeiten mit dem Pedalo

Schwerpunkt: Vestibulär / taktil

24. Autowaschanlage
25. Gute Fee - Böse Fee
26. Ballschaukel
27. Wasserbett
28. Gräser im Wind
29. Pendel

Schwerpunkt: Taktile

30. Aschenputtel
31. Tennisball- oder Igelballmassage
32. Geschichten zur Entspannung
33. Nachlegen
34. Ameisenparade
35. Windmacher
36. Fühlkisten
37. Fühlstraße
38. Stille Post
39. Führen und Folgen
40. Schlangenbeschwörung
41. Orgelpfeifen

© Quintar & Henrichwark 1999

Schwerpunkt: Vestibulär / taktil / kinästhetisch

42. Übungsmöglichkeiten mit Kleinmaterial

43. Übungsmöglichkeiten mit Alltagsmaterial

Schwerpunkt: Gustator. / olfaktor. / visuell / auditiv

44. Riech-, Hör- oder Schmeckmemory

45. Fühl-, Klang- oder Duftwald

46. Kim-Spiele

Schwerpunkt: Visuell

47. Spagettisalat

48. Vergrößerungsglas

49. Verfolgungsjagd

50. Glassammlung

51. Am laufenden Band

Schwerpunkt: Auditiv

52. Giftzwerg

53. Geräusche orten

54. Was klingt?

55. Nebelhörner

56. Schatzhüter

57. Klangtor

58. Klangstraße

59. Goofy

60. Torball

© Quintar & Henrichwark 1999