

Spiele mit der Lärmampel und Wahrnehmungsspiele

Bitte lesen Sie vor dem Einsatz der Lärmampel die Bedienungsanleitung. Es ist wichtig, dass Aufstellort und Geräteeinstellung stimmen.

1. Einführung der Lärmampel

Den Kindern wird demonstriert, wie die Lärmampel funktioniert. Dabei können alle Kinder zunächst laut schreien, um das Rot leuchten zu sehen. Danach wird ausprobiert, wann die Ampel auf Orange springt und wie leise man sein muss, dass die Ampel Grün bleibt. Mal probiert einer alleine, mal alle zusammen.

2. Entscheidungsspiel

Den Kindern werden Geräusche/Tätigkeiten (z. B. klatschen, hüpfen, flüstern, pusten etc.) vorgegeben, die sie machen sollen.

Bevor sie damit anfangen, sollen sie versuchen einzuschätzen, welche Farbe an der Lärmampel aufleuchten wird.

Variante 1:

Die Kinder sollen selber Geräusche vorgeben.

Variante 2:

Mal macht ein Kind alleine ein Geräusch und mal machen mehrere Kinder dasselbe Geräusch. Was ist der Effekt?

Variante 3:

Die Kinder bringen Haushaltsgegenstände und Spielsachen mit in die Kita (Anzahl begrenzen!). Wie laut wird wohl der Feuerwehrgewagen sein?

3. Trefferspiel

Die Kinder führen Geräusche/Tätigkeiten aus, z. B. klatschen, rufen.

Aufgabe ist es, die Stimme dabei so zu kontrollieren, dass der Ruf einmal leise (grün soll aufleuchten) und einmal laut (rot soll aufleuchten) ist.

Variante:

Die Kinder machen Tiergeräusche. Mal geben die Erzieherinnen die Geräusche vor, mal die Kinder.

Erfahrung:

Welche Tiere sind laut, welche leise?

Kann eine Katze überhaupt ganz laut „miauen“?

Spiele 4 und 5 lassen sich auch ohne Lärmampel, je nach subjektivem Empfinden durchführen.

4. Lärmopolizist

Die Kinder dürfen so laute Geräusche erzeugen, bis die Lärmampel rot zeigt. Der Lärmopolizist berührt nach und nach jedes Kind. Berührte Kinder verringern daraufhin ihre Lautstärke, bis die Ampel wieder grün wird.

5. Lärmschutzbeauftragter

Die Kinder bewegen sich ganz normal in ihrem Kita-Alltag. Ein Kind ist Lärmschutzbeauftragter (täglicher Wechsel). Wenn die Lärmampel auf rot schaltet, geht die rote Kelle hoch und die Kinder müssen wieder leiser sein.

6. Wahrnehmungsspiel: „Ich höre was, was Du nicht hörst ...!“

Angelehnt an das Spiel „Ich sehe was, was Du nicht siehst“ ist hier gutes Lauschen angesagt. Einfach mal stehen bleiben, die Augen schließen und lauschen. Am besten bei einem Spaziergang in einem Wald oder auf einer Wiese.

Die Kinder sollen nun alle Geräusche beschreiben, die sie wahrnehmen und eventuell die Richtungen, aus der sie kommen. Und alle werden erstaunt sein, wie viele Geräusche uns

tagtäglich begleiten, auf die gar nicht mehr bewusst geachtet wird.

Variante:

Mit dem Kassettenrekorder Geräusche in der Gruppe und draußen aufnehmen, hören und bestimmen.

7. Geräuscheraten

Ein Kind oder eine Erzieherin versteckt sich hinter einem aufgespanntem Tuch oder in einem Schrank. Die anderen Kinder sehen es nicht. Mit verschiedenen Materialien (Zeitungspapier, Plastiktüte, Triangel, Rassel, Bausteine ...) macht das Kind Geräusche, die die anderen Kinder erraten sollen.

Variante:

Es werden mehrere Geräusche gemacht, die erraten werden müssen. Danach werden die Geräusche wiederholt, ein Geräusch wird jedoch weggelassen. Welches Geräusch wurde „vergessen“?

8. Ich packe meinen Koffer... (Geräuschkoffer)

Das erste Kind sagt: „Ich packe meinen Koffer und nehme mit: ein Hundebellen“, das zweite: „Ich packe meinen Koffer und nehme mit: ein Hundebellen und ein Rascheln“, das dritte:

„Ich packe meinen Koffer und nehme mit: ein Hundebellen, ein Rascheln und Donnerrollen.“

Sobald jemand die Reihenfolge durcheinander bringt oder nicht mehr alle Geräusche aufzählen kann, endet diese Runde und ein anderes Kind beginnt die nächste Runde.

9. Hörspaziergang

Vorab wird mit den Kindern eine **Flüstertüte** gebastelt. Zwei Kinder machen immer gemeinsam einen Hörspaziergang. Ein sehendes Kind führt ein Kind, das die Augen verbunden hat und die Flüstertüte als Hör-Verstärkung nutzt.

Was habe ich gehört? Wo war es am lautesten und wo war es besonders leise?

10. Stille Post

Die Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind beginnt und flüstert dem neben ihm sitzenden Kind ein Wort ins Ohr. Dieses flüstert das Wort an das nächste Kind im Kreis weiter.

So wandert das geflüsterte Wort durch den ganzen Kreis. Das letzte Kind in der Runde sagt das verstandene Wort laut. Ob es wohl das Anfangswort ist?

11. Wo tickt die Uhr?

Ein laut tickender Wecker wird im Gruppenraum versteckt. Wer findet ihn zuerst? Dazu müssen aber alle ganz leise sein.

12. Stummer Diener

Bei diesem Spiel wird nicht gesprochen. Die Kinder sitzen im Stuhlkreis, ein Kind beginnt, steht auf und geht auf ein beliebiges Kind stumm zu und verneigt sich vor ihm. Das sitzende Kind nickt dem stehenden Kind zu und überlässt ihm seinen Stuhl. Das nun stehende Kind fährt mit dem Spiel fort und sucht sich wieder ein beliebiges Kind aus.

13. Stumme Glocke

Eine Glocke wird vorsichtig im Stuhlkreis von Kind zu Kind weitergereicht. Dabei gilt: die Glocke darf kein Geräusch machen.

14. Jakob, wo bist Du?

Die Kinder sitzen oder stehen im Kreis und sind ganz still. Ein Kind steht in der Mitte und hält sich die Augen zu oder hat die Augen verbunden.

Ein anderes Kind schleicht in eine Ecke und gibt einen Ton von sich, z. B. „piep“. Das Kind in der Mitte soll nun in die Richtung zeigen, aus der

der Laut gekommen ist und auch angeben, ob „Jakob“ sich auf dem Boden versteckt hat oder vielleicht auf dem Stuhl steht.

Das Kind muss also genau präzisieren, aus welcher Ecke des Raumes und aus welcher Höhe der Laut kommt.

15. Hört ihr den Hund?

Den Kindern wird eine Geschichte vorgelesen. Immer wenn die Kinder das Wort „Hund“ hören, sollen sie laut „Wau“ rufen, auch, wenn es mit einem anderen Wort auftritt, wie z. B. bei „Hundegeschichte“.

Die Geschichte:

Es war einmal ein kleiner **Hund**. Dieser kleine **Dackelhund** lebte mit Susi und Klaus in einem Haus am Waldrand. Eines Tages gingen die Kinder mit ihrem **Hund** spazieren. Da kam plötzlich ein ganz besonderer Duft in die **Hundenase**: Es roch nach einem Hasen! Da riss der **Hund** aus, lief ins Gebüsch und folgte, nach schnuppernder **Hundeart**, der Hasenspur. Der Duft des Hasen wurde immer stärker und dem kleinen **Hund** lief schon das Wasser im Maul zusammen. Der **Hund** sprang schnell vor und landete direkt auf einem Pilz. Da war der kleine **Hund** enttäuscht, bellte den Hasenpilz laut an und lief zurück zu Susi und Klaus. Die beiden

freuten sich sehr, dass ihr **Hund** wieder da war, gingen nach Hause und erzählten ihren Eltern die lustige **Hundegeschichte**.

16. Geräuschememory

Es werden kleine Dosen gebastelt, die identisch aussehen bzw. es werden schwarze, undurchsichtige Filmdosen gesammelt. Jeweils zwei Dosen werden mit dem gleichen Inhalt gefüllt (Nudeln, Reis, Sand, Steine, Stöckchen etc.).

Durch Schütteln der Dosen und genaues Zuhören sollen die zusammengehörigen Dosen gefunden werden. Es gelten die gleichen Regeln wie bei einem Bilder-Memory.