

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. Lärmpolizist

Die Kinder dürfen so laute Geräusche erzeugen, bis die Lärmampel **rot** zeigt. Der Lärmpolizist berührt nach und nach jedes Kind. berührte Kinder schalten ihre Lautstärke daraufhin runter, bis die Ampel **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/Erzieherin versteckt sich hinter einem aufgespanntem Tuch/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)

Der Erste sagt: "Ich packe meinen Koffer und nehme mit: ein Hundebellen",
der Zweite: "Ich packe meinen Koffer und nehme mit: ein Hundebellen und ein Rascheln",
der Dritte: "Ich packe meinen Koffer und nehme mit: ein Hundebellen, ein Rascheln und
Donnergrollen." Und so geht das immer weiter, bis sich jemand verspricht oder die Reihenfolge
durcheinander bringt.



9. Hörspaziergang

Vorab mit den Kindern eine Hörbrille und eine
Flüstertüte basteln. Gemeinsam (es führt immer ein
Kind) einen Hörspaziergang machen.
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 flüstert dem
Nachbarn ein Wort ins Ohr. Dieser flüstert es seinem
Nachbarn weiter. Der Letzte 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 darf aufstehen
und sich ein anderes Kind aussuchen, auf dieses stumm zugehen und sich verneigen. Das
sitzende Kind nickt dem Stehenden ebenfalls zu und überlässt ihm seinen Stuhl. Dann darf das
aufgeforderte Kind mit dem Spiel fortfahren.

13. Stumme Glocke

Eine Glocke wird vorsichtig im Stuhlkreis von Kind zu Kind weitergereicht, mit dem Ziel, nicht zu
klingen.

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 sagt 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. Es muss also genau präzisieren, aus welcher Ecke des Raumes der Laut kommt. Danach wird getauscht.

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. „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 – auf einen 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. In jeweils 2 der Dosen kommt der gleiche Inhalt (Nudeln, Reis, Sand, Steine, Stöckchen etc.). Durch schütteln der Dosen und genaues Zuhören sollen die zusammengehörigen Dosen gefunden werden.