SPIELE ZUR GEHÖRSCHULUNG

STILLE POST

Das sehr bekannte Kinderspiel eignet sich wunderbar, um in der Gruppe oder Klasse Stille zu initiieren. Das Spiel wird reizvoller, wenn zwei Wörter oder Sätze gegenläufig auf die Reise gehen.

WECKER SUCHEN

Alle Kinder verschließen ihre Augen. Ein laut tickender Wecker wird im Raum versteckt. Auf Aufforderung suchen einzelne Kinder den tickenden Wecker. Zusätzliche Spannung wird erzeugt, wenn das Klingeln so eingestellt wird, dass zum Suchen eine maximale Zeitspanne vorgegeben ist.

Vampirspiel

Einem Kind (Vampir) werden die Augen verbunden. Die anderen Kinder verteilen sich im Raum. Der Vampir muss nun versuchen, anhand der Geräusche, die die anderen Kinder machen, herauszubekommen, wo sie sich befinden und sie fangen. Hat er jemanden erwischt, muss dieser kurz aufschreien (als Zeichen für die anderen Spieler) und das Spielfeld verlassen. Der Letzte ist der neue Vampir.

Variante für draussen: Fledermaus und Nachfalter

Die Gruppe bildet einen Kreis von 3 -5 Metern im Durchmesser. Ein Kind (Fledermaus) stellt sich mit verbundenen Augen in die Mitte des Kreises, drei bis fünf andere Kinder (Nachtfalter) kommen dazu. Nun versucht die Fledermaus, die Nachtfalter zu fangen. Jedesmal, wenn die Fledermaus „Fledermaus“ ruft, so werden die Nachfalter von dem Ultraschallruf „getroffen“ und geben das Signal zurück, in dem sie „Falter“ rufen. Wenn zwei Fledermäuse im Kreis sind, geht es schneller mit dem Beutefang. Nachdem alle Falter gefangen wurden, beginnt das Spiel von vorne – mit neuen TeilnehmerInnen.

Köpfe hoch

Alle Kinder legen den Kopf auf die Arme. Eine Person flüstert einen Namen, dieses Kind hebt den Kopf und flüstert den nächsten Namen, dieses Kind hebt wiederum den Kopf und flüstert etc. bis alle Köpfe oben sind.