

## Lustige Wahrnehmungsspiele im Bewegungsraum

### Spiele zur Aktivierung der Körper- und Sinneswahrnehmung

#### Material:

- ICH+DU-Hefte
- Audio-Abspielgerät
- Entspannungsmusik
- Klangschale oder Glockenspiel
- Weichbodenmatte
- Gymnastikmatten
- Bälle
- Wäscheklammern

#### Einstieg:

Lesen Sie zu Beginn das Bewegungsgedicht auf Seite 17 vor und führen Sie die Bewegungen dazu gemeinsam mit den Kindern aus. Wählen Sie anschließend aus den folgenden Spielideen einige Spiele aus und führen Sie sie mit den Kindern durch.

#### Hauptteil:

##### Wir begrüßen uns (kinästhetische Wahrnehmung)

Die Kinder bewegen sich frei durch den Raum. Geben Sie dabei vor, wie sich die Kinder untereinander begrüßen sollen, wenn sie sich begegnen (z. B.: Berühren der Handflächen, Ellbogen oder Fußsohlen/Rücken an Rücken/ Bauch an Bauch usw.). Geben Sie nach ca. einer Minute eine neue Begrüßungsform vor.

##### Der Zauberer des Turnsaals (kinästhetische Wahrnehmung)

Ein Kind spielt den Zauberer. Alle anderen Kinder teilen sich in drei bis vier gleich große Gruppen auf und stellen sich in einen bestimmten Bereich des Turnsaals. Nun darf der Zauberer durch den Turnsaal laufen und bei einer Kindergruppe seiner Wahl stehen bleiben. Diese Gruppe wird nun verzaubert und muss dem Zauberer so lange alles nachmachen, bis er weitergeht (z. B.: auf einem Bein hüpfen, einen Hampelmann machen, sich drehen usw.).

##### Tierparade (auditive Wahrnehmung)

Nehmen Sie eine Klangschale oder alternativ ein Glockenspiel zur Hand. Jedes Kind überlegt sich ein Tier, das es darstellen möchte (z. B.: Elefant, Vogel, Katze, Löwe usw.). Nun schlängeln, springen, krabbeln, stampfen die Kinder durch den Turnsaal. Sie dürfen dabei auch die passenden Tierlaute dazu machen (z. B.: Brüllen, Zwitschern, Miauen usw.). Wenn die Klangschale erklingt, erstarren alle Tiere. Erst wenn der Ton der Klangschale ganz verklungen ist, erwachen die Tiere wieder und bewegen sich weiter durch den Raum.

##### Katze und Maus (auditive Wahrnehmung)

Alle Kinder stehen eng in einem Kreis, ein Kind ist die Maus und ein Kind die Katze. Diese beiden Tiere befinden sich in der Mitte des Kreises und haben verbundene Augen. Die Katze versucht, die Maus zu fangen, wobei sie gelegentlich miaut und die Maus piepst. Die Kinder im Kreis geben akustische Hinweise, wenn die Tiere dem Kreis zu nahe kommen (sie sagen z. B.: „Pling“). Nach einiger Zeit oder wenn die Maus gefangen wurde, werden die Rollen getauscht.

##### Lustige Schlange (visuelle Wahrnehmung)

Halten Sie ein Seil und bewegen es am Boden wie eine Schlange, mal schneller und mal langsamer. Die Kinder versuchen nun so schnell wie möglich, das Seil mit einem Fuß zu berühren. Wer schafft das am schnellsten? Wer das Seil zuerst berührt, darf als Nächstes die Schlange spielen.

Achtung, der Ball rollt davon! (visuelle Wahrnehmung)

Die Kinder finden sich in Pärchen zusammen und stellen sich jeweils hintereinander auf. Das vordere Kind macht eine Grätsche und das hintere Kind bekommt einen Ball. Nun darf das hintere Kind den Ball ohne Vorwarnung entweder seitlich vorbei oder durch die Grätsche nach vorne rollen. Das vordere Kind hat nun die Aufgabe, den Ball so schnell wie möglich zu schnappen, bevor er über eine vorher ausgemachte Ziellinie rollt. Danach wird getauscht.

Punktgenau (taktile Wahrnehmung)

Die Kinder bleiben in Pärchen zusammen. Ein Kind schließt die Augen, während das andere Kind es mit dem Finger irgendwo am Körper berührt. Nun versucht das Kind, das berührt wurde, genau die gleiche Stelle noch einmal zu finden und mit seinem eigenen Finger dorthin zu zeigen. Im Anschluss wird gewechselt, und das Spiel wird einige Male wiederholt.

Der Igel schläft (taktile Wahrnehmung)

Alle Kinder sitzen im Kreis am Boden, ein Kind darf den Igel spielen. Dieser darf sich auf den Bauch in die Kreismitte legen. Bringen Sie nun einige Wäscheklammern als Stacheln hinten am T-Shirt an. Der Igel liegt also am Boden und schläft ein. Wählen Sie ein Kind aus, das versuchen darf, dem Igel einen Stachel zu entwenden, ohne dass dieser es bemerkt. Danach kommt ein anderes Kind an die Reihe und darf auch einen Versuch wagen. Usw. Sollte der Igel etwas spüren, wacht er sofort auf und ertappt den Stachel-Dieb. Anschließend werden die Rollen getauscht und das Spiel beginnt von vorne.

Wackelpudding (vestibuläre Wahrnehmung)

Eine Weichbodenmatte wird auf mehrere Bälle gelegt und ein Kind darf sich mittig daraufstellen. Nun versuchen die anderen Kinder, das Kind in der Mitte aus dem Gleichgewicht zu bringen, indem sie an der Matte ziehen. Sobald das Kind in der Mitte umfällt, werden die Rollen getauscht. Als Alternative kann sich das Kind in der Mitte auch hinsetzen und versuchen aufzustehen, während die anderen Kinder an der Matte ziehen.

Schnapp dir den Ball (vestibuläre Wahrnehmung)

Verteilen Sie pro Kind einen Gymnastikball am Boden. Die Kinder dürfen nun durch den Raum laufen. Auf ein akustisches Signal hin sucht sich jedes Kind so schnell wie möglich einen Ball und legt oder setzt sich darauf, ohne mit den Füßen den Boden zu berühren. Wer den Boden berührt, gibt seinen Ball zurück. Das Spiel wird so lange gespielt, bis nur noch ein Kind übrig bleibt. Als Variante kann auch jedes Mal ein Ball entfernt werden, sodass immer ein Kind automatisch ausscheidet.

**Ausklang:**

Zauberpulver (kinästhetische Wahrnehmung)

Legen Sie ruhige Entspannungsmusik auf. Alle Kinder legen sich nun mit dem Rücken auf eine Matte. Führen Sie dann folgende Atemübung zwei- bis dreimal durch, wobei Sie mit ruhiger Stimme folgende Anweisungen geben:

- „Schließe die Augen und lege deine Hände auf deinen Bauch.“
- „Atme durch die Nase ein und spüre, wie sich dein Bauch hebt. Stell dir vor, du atmest Zauberpulver ein, das deinen ganzen Körper durchströmt.“
- „Nun atme wieder aus. Stell dir vor, wie du das Zauberpulver durch den Mund wieder auspustest.“

**Bildungsziele:**

- Wahrnehmung aktivieren
- Reaktionsfähigkeit und Konzentration schulen
- Sinne schärfen