

1. LAUTSTÄRKE-HÖRSPIELE

Aufwachspiel

Alle Kinder sitzen im Kreis und schließen die Augen. Wenn alles still ist, wird auf einem Instrument ein Ton angeschlagen, der lange anhält. Die Kinder dürfen erst dann die Augen öffnen (aufwachen), wenn sie den Ton nicht mehr hören.

Laut und leise

Einem Kind werden die Augen verbunden, dann wird es mehrmals im Kreis gedreht, damit es die Orientierung verliert. Es soll dann ein Ziel im Raum dadurch finden, dass alle anderen Kinder zusammen ein Geräusch (z.B. zischen, einen Ton singen o.a.) produzieren, das dem suchenden Kind den Abstand zum Ziel durch die Lautstärke des Geräusches zeigen soll: je leiser das Geräusch, desto weiter ist das Ziel entfernt; je lauter das Geräusch, desto näher ist das suchende Kind dem Ziel. Beim nächsten Durchgang werden ein anderes Kind und ein neues Ziel ausgesucht.

Stille Post

Alle Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind denkt sich ein schwieriges Wort aus und flüstert es dem Nachbarkind ins Ohr. Dieses flüstert es dem nächsten Kind ins Ohr u.s.w. bis es beim ersten Kind wieder ankommt. Das abgeschickte Wort wird mit dem angekommenen verglichen.

Flugzeug-Spiel

Ein Kind ist der Dirigent bei diesem Lautstärke-Spiel. Es bestimmt mit der von ihm gewählten Höhe eines Spielzeug-Flugzeuges die Lautstärke eines Geräusches, das alle anderen in Abhängigkeit von der Höhe des Flugzeuges produzieren (dieses Spiel kann man auch zum Dirigieren von Tonhöhen benutzen).

Stop-Tanzen

Die Kinder tanzen zur Musik. Sobald jemand zu Spielen aufhört oder die Musik ausstellt, müssen die Kinder sofort in der letzten Stellung stillstehen. Wer sich noch bewegt scheidet aus.

Reise nach Jerusalem

Zehn Stühle stehen im Kreis, um den 11 Kinder im Takt der Musik herumgehen. Sobald die Musik gestoppt wird, soll sich jedes Kind auf einen leeren Stuhl setzen. Das übrig gebliebene Kind scheidet aus und nimmt einen Stuhl mit (u.s.w.).

2. RICHTUNGS-HÖRSPIELE

Topfschlagen

Ein Kind mit verbundenen Augen muss mit einem Kochlöffel auf den Topf schlagen, den die anderen Kinder im Raum hin- und herschieben.

Mäuschen, sag' 'mal piep

Ein Kind mit verbundenen Augen muss ein anderes Kind suchen, das sich im Raum versteckt hält. Ab und zu stellt es die Frage „Mäuschen, sag' 'mal piep“, und das Mäuschen muss dann natürlich mit „Piep“ antworten.

Uhrenspiel

Ein Kind soll anhand des Tickens eine Uhr (Eieruhr, Wecker) finden, die im Raum versteckt wurde.

Bello, dein Knochen ist weg

Ein Kind hockt auf allen Vieren auf der Erde und spielt den Bello, schließt die Augen und hat einen Gegenstand auf dem Rücken. Eines von den Kindern, die im Kreis drum herum sitzen, nimmt den Gegenstand an sich und geht zu seinem Platz zurück. Alle Kinder sagen: „Bello, dein Knochen ist weg.“ Bello bellt vor dem Kind, wo er den Gegenstand vermutet. Ist es richtig spielt die Person, die den Knochen geklaut hat, den Bello. Ist es nicht richtig sagen alle: „Armer Bello“, und der darf dann noch einmal raten.

Richtungs-Zeiger

Alle Kinder sitzen mit geschlossenen Augen im Kreis. Ein kleiner Gegenstand wird auf die Erde geworfen und alle Kinder müssen dahin zeigen, woher das Geräusch gekommen ist (auch einmal mit einer Stecknadel probieren).

3. UNTERSCHIEDUNGS-HÖRSPIELE

Kätzchen, stehst du hinter mir

Ein Kind steht mit verbundenen Augen im Raum, während die anderen hinter ihm vorbeigehen. Nachdem das Kind „Halt“ gesagt und alle anderen stehen geblieben sind, fragt es: „Kätzchen, stehst du hinter mir?“ Das dahinter stehende Kind sagt: „Ja“, und das erste Kind muss anhand der Stimme erraten, wer hinter ihm steht. Wenn es den Namen nicht erraten kann fragt es erneut. Wenn es den Namen dann immer noch nicht erraten hat, fragt erneut, und das dahinter stehende Kind muss in einem ganzen Satz antworten: „Ja, ich stehe immer noch hinter dir“.

Instrumente-Raten

Den Kindern werden drei ähnlich klingende Instrumente (Geräusche) vorgestellt. Ein Kind muss sich dann umdrehen und ein Instrument (Geräusch) wird gespielt. Das Kind soll das Instrument (Geräusch) erraten.

Tier-Memory

Zwei Rater gehen vor die Tür. Immer jeweils zwei der im Raum gebliebenen verabreden ein Tiergeräusch. Nachdem die zwei Rater in den Raum zurückgekehrt sind, beginnt einer der beiden, zwei Kinder zu benennen, die dann das verabredete Tiergeräusch imitieren. Sind es die gleichen, stellen sich beide Kinder hinter den Rater, und dieser darf weiter raten. Stimmen die Geräusche nicht überein, ist der andere Rater an der Reihe. Gewonnen hat, wer am Ende die meisten Kinder hinter sich hat.

Melodien-Memory

Dieses Memory wird wie das Tier-Memory gespielt, nur dass hier Melodien-Paare gefunden werden müssen. Entweder singen beide Kinder dieselbe Melodiephrase oder sie teilen sich die Melodie auf, was sehr schwer ist und darum nur für geübte Sänger zu schaffen ist.

Dosen-Memory

Bei diesem Memory füllt man jeweils zwei Filmdosen mit dem gleichen Material (Salz, Pfeffer, Reis, Büroklammer, Watte u.s.w.). Darauf achten, dass immer gleich viel in zwei Dosen enthalten ist. Die einfache Version wird so gespielt, dass ein Kind eine Dose heraussucht und durch Schütteln solange probiert, bis es die richtige zweite Dose gefunden hat.

Die schwere Variante wird mit zwei Personen so gespielt wie das Augen-Memory.

Wortsalat

Ein Kind geht vor die Tür. Alle anderen überlegen sich paarweise ein zusammengesetztes Hauptwort (z.B. Kuschel-Tier, Milch-Reis, Zahn-Spange, Puppen-Wagen, Teddy-Bär, Bau-Klotz, Wasser-Hahn, Mittag-Essen, Wühl-Maus, Salz-Stange etc.). Dem wieder hereinkommenden Kind werden die Augen verbunden. Alle anderen Kinder gehen um das Kind herum und sprechen so lange immer wieder ihr ausgedachtes (Halb-)Wort, bis das erste Kind alle zusammengesetzten Wörter erraten hat.

Auch dieses Spiel lässt sich mit zwei ratenden Personen als Hör-Memory spielen. Mit Schulkindern kann man schon einmal versuchen, dreisilbige Worte zu finden (z.B. Affen-brot-baum, Mich-reis-tüte o.a.).

Weg-Weiser

Ein Kind soll mit verbundenen Augen den Weg durch einen mit Stühlen oder anderen Gegenständen voll gestellten Raum finden. Drei weitere Kinder helfen ihm dabei dadurch, dass sie drei verschiedene Geräusch auf Instrumenten (oder Gegenständen) produzieren: Ein Schlag auf die Triangel bedeutet einen Schritt nach vorne, ein Schlag auf das Xylophon bedeutet einen Schritt nach links, ein Schlag auf die Trommel bedeutet einen Schritt nach rechts. Beim nächsten Durchgang werden vier neue Kinder ausgesucht und die Stühle (Gegenstände) umgestellt

Lieder-Raten

Alle Kinder besprechen und entwerfen zusammen eine Zeichnung (Grafik) für jedes Lied, das sie in der KiTa kennen gelernt und gesungen haben. Diese Karten werden auf gleiche Größe zurecht geschnitten und auf der Rückseite gleich bemalt. Alle Karten werden gemischt und mit der Rückseite nach oben auf den Tisch gelegt. Ein ausgewähltes Kind sucht sich eine Karte aus, sieht sich die Zeichnung an und versucht, das dazugehörige Lied zu singen. Alle anderen Kinder sollen versuchen, das Bild zum Lied zu beschreiben.

4. ANDERE MUSIKALISCHE HÖRSPIELE

Tierische Lieder

„Wie würde wohl ein Frosch, der ja nicht sprechen kann, das Lied „Hänschen klein“ singen (oder eine Katze das Lied „Alle meine Entchen“, ein Fisch das Lied „Hopp, hopp, hopp, Pferdchen lauf Galopp“)?

Andere Länder

Man hört sich mit den Kindern Musik aus verschiedenen Ländern (eventuell auch aus Ländern ihrer Herkunft) an und bespricht aus welchen Ländern diese Musik stammt. Wenn genügend Repertoire vorhanden ist, lässt sich daraus ein Länder-Quiz (mit Flaggen als Kennzeichnung?) veranstalten.

Rhythmus-Dirigent

Ein Kind bestimmt durch sein Gehen einen Rhythmus, den die anderen Kinder klatschen: geht das Kind einen Schritt vorwärts, klatschen alle die im Kreis sitzenden Kinder ein Mal in die Hände; bei jedem Schritt rückwärts klatschen alle anderen auf die Oberschenkel. Der Dirigent sollte immer deutlich anzeigen, in welche Richtung der nächste Schritt geht.

Dieses Spiel geht auch anders herum: Ein Kind bestimmt durch Klatschen in die Hände oder auf die Oberschenkel, in welche Richtung alle anderen Kinder gehen sollen.

La-Ola

Alle stellen sich in einen Kreis mit dem Gesicht nach innen. Der Spielleiter stampft mit einem Fuß auf, und dieser Stampfer wird wie bei einer La-Ola-Welle im Kreis weiter gegeben bis er wieder den Ausgangspunkt erreicht. Dabei soll man versuchen ein gleichmäßiges Tempo zu halten (der zweite Mitspieler bestimmt durch den zeitlichen Abstand zum ersten Mitspieler das Tempo). Man kann auch andere Geräusche oder Rhythmen herumwandern lassen. Besser funktioniert dieses Hör-Spiel meistens, wenn sich alle mit dem Gesicht nach außen stellen.

Noch interessanter wird dieses Spiel, wenn man nach links einen Stampfer und nach rechts einen Klatscher losschickt.