

# „Spiele zur Wahrnehmungsförderung“

Impulsseminar 2017 Rif/Sbg

Skript erstellt von Karin Koller

© by Happy Moving



f HappyMovingAustria

## Einsatzbereich Möglichkeiten:

- bei bereits spezifischer Fragestellung/ Defiziten, Wahrnehmungsförderung
- allgemein einsetzbar
- Kindergärten / Volksschul- + Unterstufenklassen (Modellstunden)
- Vereins- Kinderturnstunden auch als Spiele für „zwischen durch“
- Outdoor (Wald, Wiese)
- Spielfest
- Sommerferienprogramm

## MATERIAL:

- 1 Würfel
- 1/TN Augenbinden
- 3 blaue Parteibänder
- 3 rote Parteibänder
- SchillerGiller-Zettel

## Rückkehr ohne Faden

- Langseil
- (6 unterschiedliche Materialien in großer Anzahl) z.B.: 15 Tennisbälle, 15 Sandsäckchen, 15 Softbälle, 15 Seile, 15 Kluppen, 15, Zeitungsblätter zs.geknüllt, 15 Parteibänder,...
- 6 Turnmatten
- 6 Tennisringe
- 1 Bank, 3 kl. Kästen, 3 kl. Kästen umgedreht, 2 Matten, 1 Wm, 2 gr. Kästen, (bzw. auch möglich, falls eine "Kategorie" der Großgeräte fehlen sollte: statt z.B. 3 kl. Kästen: 3 Seile, oder 4 Stepper, oder 6 große Markierungshütchen)

## Spiele:

### **Der schleichende Tiger (auditive Wahrn.)**

Alle Augen geschlossen. Einer schleicht herum und versucht jd. zu berühren. Wer ein Geräusch in seiner Nähe hört, hebt die Hand und darf nicht mehr berührt werden.

### **Fuchs und Gänse (auditive Wahrn.)**

Fuchs (Augenbinde). Ziel: Gänse fangen, die sich mit insges. nur 3 Schlussprüngen fortbewegen dürfen (nicht nach einander), aber - sofern die Füße am Boden bleiben - sich wegdrehen, ducken können. Pro gefangener Gans 1 Punkt. Spielfeld 5x12m

### **Verstrahlung: (auditive Wahrn.)**

aus Reaktor treten unterschiedliche Strahlen aus.

3 verseuchen (als Strahlen: S-, R-, I-Strahl),

solange Laut rufen/sprechen, bis von zuständigen (S-,R-,I-) Experten dekontaminiert.



### **Geheimdienste (taktile Wahrn.)**

2 Gruppen Handfassung. erste Agent übermittelt per Händedruck gewürfelte Zahl weiter. letzte Agent: Zahl aufschreiben oder laut sagen. richtig/erster: Gruppe umschichten.  
VAR: zu Beginn/am Ende Laufteil

### **Rückkehr ohne Faden (taktile + kinästhet. Wahrn.)**

sternförmige Wege von Mitte (Langseilkreis mit 6x15 div Gegenständen) zu 6 Matten mit je einem Tennisring am Ende der unterschiedlich aufgebauten Strahlen (z.B: 1 Bank, 3 Seile, 3 Stepper, 2 Matten, 1 Wm, 2 gr. Kästen).

1 =Helfer, 1 Ki mit Augenbinde ertastet den Gegenstand in Tennisring, Aufgabe: passenden Gegenstand aus Mitte auf Matte legen, dann weiter tasten. Abschließend Rückmeldung des Partners, wie viele Gegenstände man richtig holte. (Wechsel, Neuverteilung der Gegenstände)

### **Burgspiel (taktile / visuelle Wahrn.)**

Burggruppe überlegt sich geheimen Türöffner. Zweite Gruppe (nonverbal) probiert Geheimeingang zu finden, erfolgreiche Spieler werden in Burg gelassen, die versuchen, ihre Infos (nonverbal) weiterzugeben. Die „Burggruppe“ versucht, die mimisch-gestische Verständigung der anderen Gruppe zu stören.

### **Fotoapparat (taktile / visuelle Wahrn.)**

(je Paar 1 Fotoapparat, ein Photograph) Photograph macht behutsam 3 Fotos

### **Schiller, Giller:**

eine Familie besteht aus (Bsp.) Schiller Vater/ Schiller Mutter/ Schiller Kind. Mehrere Familien spielen mit und erhalten einen Zettel verdeckt. Namen rufen und sich so schnell wie möglich als Familie zusammenfinden richtig geordnet sitzen.