

# *Kita - Projekt*

**BESSER ZUHÖREN**



## Hörwahrnehmung das Schutzschild für ein entspanntes Miteinander

Lautstärke dient als Notfallprogramm gegen Stress. Wenn der innere Filter fehlt, trifft jeder Reiz ungebremst auf das Nervensystem und löst biologischen Daueralarm aus.

Um diesen Kreislauf zu durchbrechen, können wir ihren Schutzschild stärken. Genau hier setzt diese Praxissammlung an.

Die 24 hochwirksamen Spiele und gezielte Trainingseinheiten für die Hörverarbeitung. Schritt für Schritt helfen wir den Kindern, diesen lebenswichtigen Filter zwischen Reiz und Reaktion wieder aufzubauen. Wenn das Gehirn lernt, Geräusche effektiv zu sortieren, sinkt der Hörstress automatisch – und das Notfallprogramm ‚Lautstärke‘ wird schlichtweg überflüssig. Viel Spaß bei der Umsetzung wünscht Dir

*Nicole*

## Hörwahrnehmung

Die auditive Wahrnehmung ist die Fähigkeit, akustische Signale wie Klänge, Geräuschen und Sprache über das **Ohr zu erfassen und das Gehörte im Gehirn zu verarbeiten**. Hierbei unterscheiden wir mit dem Einsatz aller Sinne wichtige von unwichtigen Informationen in der Umgebung. Eine (umgangssprachlich) gute Hörwahrnehmung ist eine entscheidende Grundlage für das Verstehen, Verarbeiten und Erlernen von Sprache.

## Wirkung der Spielesammlung

- Gleichgewichtssinn und Innenohr werden aktiviert
- Konzentrationsfähigkeit und Wachheit verbessert sich
- Hörereignisse werden sicher wahrgenommen, erkannt und korrekt unterschieden
- Motivation zum Zuhören steigert und verlängert sich
- Gehörtes kann besser aufgenommen und gespeichert werden (Konzentration)
- Lautstärke wird angemessen eingesetzt
- Sprachentwicklung wird unterstützt

## Didaktische Umsetzung

Hier findest du 24 Möglichkeiten zur auditiven Verarbeitungs- und Wahrnehmungsförderung in folgenden Teilleistungen (Zahlenfarbe = Bereich):

- **Auditive Aufmerksamkeit**
- **Richtungs - und Entfernungshören**
- **Nutz - Störschall Unterscheidung**
- **Dichotisches Hören**
- **Differenzierung und phonologische Bewusstheit**
- **Merkfähigkeit**

## **Der Aufbau der Spielesammlung**

Gutes Zuhören ist eine komplexe Fähigkeit, die aus verschiedenen Teilbereichen besteht.

In der Kita zeigt sich dies im Verstehen von Anweisungen, der Unterscheidung von Geräuschen und der Konzentration in lauter Umgebung. Schwierigkeiten in einem oder mehreren Bereichen können sich auf die Sprachentwicklung, das soziale Miteinander und das Lernen auswirken. Die folgenden Abschnitte erläutern die einzelnen Teilbereiche des Hörens, typische Merkmale im Kita-Alltag und mögliche Auffälligkeiten.

Zur gezielten Förderung sind die Spiele farblich den jeweiligen Teilbereichen zugeordnet, sodass bei Bedarf passende Spiele auch einzeln ausgewählt und gezielt eingesetzt werden können.

# Auditive Aufmerksamkeit

Die Fähigkeit, gezielt auf bestimmte Geräusche zu hören, während andere ignoriert werden; z. B. in der Kita konzentriert sich ein Kind auf die Anweisungen der Erzieherin, obwohl es im Raum laut ist.

Einschränkungen:

- Lässt sich leicht durch Nebengeräusche oder andere Kinder ablenken
- Zeigt geringe Ausdauer beim Zuhören, z. B. in Erzählrunden oder beim Vorlesen

# Richtungs - und Entfernungshören

Die Fähigkeit, die Richtung und Entfernung einer Schallquelle wahrzunehmen; z. B. erkennt ein Kind, dass der Ruf nach draußen kommt, obwohl es im Raum ist.

Auffälligkeiten:

- Dreht sich nicht zuverlässig in die Richtung eines Geräusches oder einer Stimme
- Hat Schwierigkeiten, Schallquellen präzise zu lokalisieren, z. B. auf dem Außengelände
- Reagiert verzögert oder gar nicht, wenn es aus einer anderen Richtung angesprochen wird

# Nutz - Störschall Unterscheidung

Die Fähigkeit, wichtige Geräusche von störenden zu unterscheiden; z. B. versteht ein Kind die Geschichte der Erzieherin trotz des Geräuschs von spielenden Kindern im Hintergrund.

Auffälligkeiten:

- Hat Probleme, eine einzelne Stimme aus Gruppengeräuschen herauszuhören
- Kann sich bei Umgebungsgeräuschen nur schwer auf Sprache konzentrieren
- Reagiert nicht zuverlässig auf Anweisungen in lauter Umgebung

# Dichotisches Hören

Die Fähigkeit, zwei verschiedene akustische Informationen gleichzeitig wahrzunehmen und zu verarbeiten – jede Information wird von einem Ohr separat aufgenommen.

Auffälligkeiten in der Kita:

- Kind kann sich nicht auf eine Stimme konzentrieren, wenn mehrere Personen gleichzeitig sprechen.
- Es reagiert nicht oder nur verzögert, wenn jemand von der Seite mit ihm spricht.
- Es braucht direkten Blickkontakt, um gesprochene Informationen sicher zu verstehen.

# Auditive Differenzierung & phonologische Bewusstheit

Die auditive Differenzierung beschreibt die Fähigkeit, ähnlich klingende Laute zu unterscheiden (Geräusch Katze-Hund).

Die phonologische Bewusstheit bezieht sich auf das Erkennen von Lautstrukturen innerhalb von Wörtern (Kanne-Tanne).

Auffälligkeiten in der Kita:

- Verwechselt ähnlich klingende Laute oder Wörter (z. B. „Tasse“ statt „Kasse“)
- Hat Schwierigkeiten, Reimwörter zu erkennen oder Silben zu klatschen

# Auditive Merkfähigkeit

Diese Fähigkeit ermöglicht es, gehörte Informationen zu speichern, zu verarbeiten und wiederzugeben. Zum Beispiel merkt sich ein Kind die Reihenfolge von Anweisungen bei einem Spiel.

Auffälligkeiten in der Kita:

- Vergisst längere oder mehrstufige Anweisungen schnell
- Hat Probleme, Liedtexte, Reime oder Abzählverse auswendig zu lernen
- Kann Gehörtes nur lückenhaft oder ungenau wiedergeben
- Zeigt Unsicherheiten bei Erzählungen oder Sequenzen, die sich über mehrere Tage erstrecken

# Methodische Umsetzung

Alle Spielideen lassen sich alltagsintegriert umsetzen – sei es in der Morgenrunde, beim Mittagessen oder auf dem Außengelände.

Eine zuhörfreundliche Atmosphäre mit festen Ritualen zu Beginn und am Ende unterstützt die Konzentration und schafft Verlässlichkeit.

Aufgrund der hohen Anforderungen an die Aufmerksamkeit sollten die Einheiten nicht länger als 5–10 Minuten dauern.

**Tipp:** Materialien können flexibel variiert werden, um die Spiele an unterschiedliche Bedürfnisse und Gegebenheiten anzupassen!

## Mögliche Rituale (1 Minute)

Hier sind einige mögliche Rituale, die ihr in den Kita-Alltag integrieren könnt, um eine zuhörfreundliche Atmosphäre zu schaffen und die Kinder beim Zuhören zu unterstützen:

- Schweigeminute (Sanduhr, Wecker, ...)
- Verklingender Ton (Triangel, Klangschale, ...)
- Stilles Licht (Kerze, Lavalampe, ...)
- Atemübung (5 Finger Atmung, Bienenatmung, ...)
- Geräusche raten (Tonaufnahmen, Musik, ...)
- Tasten (Tastsäckchen rumgeben, ...)
- Duftraum (Zitrone, Lavendel, Orange, ...)
- Massagen (Ohren wecken, Gehirnjogging, ...)

## Mustertext für Eltern

Zuhören ist ein wichtiger Schlüssel zur Kommunikation. Durch aktives Zuhören lernen Kinder nicht nur sprechen, sondern können auch Stimmungen und Gefühle besser wahrnehmen und verstehen. In unserem diesjährigen Projekt möchten wir die Kinder spielerisch an das Thema heranzuführen und ihnen zeigen, wie viel Spaß Zuhören machen kann. Gemeinsam werden wir experimentieren, lauschen und die Hörwahrnehmung trainieren, um diese gezielt zu verbessern. Wir freuen uns schon sehr darauf, gemeinsam mit den Kindern auf diese spannende Entdeckungsreise zu gehen!

(Beliebig anpassbar)

# Papagei frei!

1



## Spielanleitung

Die Gruppe steht in einem Kreis auf einem Bein und sieht sich an. Ein Kind tritt in die Mitte und erzeugt in Bewegung ein Geräusch mit der Stimme oder dem Körper.

Mit der Einladung "Papagei frei" kommen alle anderen Kinder dazu und wiederholen das Geräusch mit der Bewegung. Nach ca 10 Sekunden scheuchen die Erwachsenen alle Kinder mit einem deutlichen "Huschhusch" wieder an die Plätze. Das nächste Kind darf in die Mitte.



Variationen:  
Die Zeit zwischen dem  
Vormachen und dem  
Nachmachen der Gruppe  
kann verlängert werden.  
Zudem könnte das  
Standbein abgewechselt  
werden.

# Komm mit – lauf weg



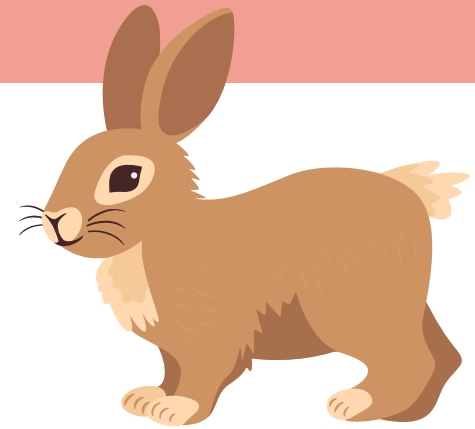
Spielanleitung

Die Kinder stehen im Kreis auf dem Außengelände oder in der Halle. Ein Fänger läuft außen um den Kreis herum. Tippt er einem Kind auf die Schulter und ruft dabei „Komm mit!“, muss das angetippte Kind hinterherlaufen, ruft er „Lauf weg!“, muss das Kind in Gegenrichtung laufen. Wer zuletzt die Kreislücke erreicht, wird neuer Fänger. Eine große Gruppe kann auch in 3 bis 4 Kreise aufgeteilt werden, damit verkürzt sich die Wartezeit.

# Jäger und Hasen

3

Spielanleitung



Zur Musik bewegt sich die gesamte Gruppe als Jäger und Hasen durch einen Raum mit viel Platz. Stoppt die Musik führen sie prompt eine der folgenden Kommandos mit der entsprechenden Bewegung aus:

„Der Hase liest“ = Dem Jäger vorlesen (Hände zum Buch formen).

„Der Jäger gießt“ = Den Hasen mit einer unsichtbaren Kanne gießen

„Der Hase niest“ = in die Armbeuge nießen, Jäger sagt “Gesundheit”

„Der Jäger schießt“ = Hasen laufen weg, Jäger fagen

Variation: Von der Gruppe wegdrehen macht das Zuhören schwerer und auch die Musik nicht zu stoppen erhöht die Schwierigkeitsstufe.

# Menschen – Memory

4



## Spielanleitung

Jedes Kind bekommt eine Karte von einem Memorypaar (Tiere, Maschinen, Farben, Fahrzeugen o.ä.) und bewegt sich frei durch einen Raum. Auf ein Signal geben alle Kinder gleichzeitig das vorgegebene Geräusch ihrer Karte von sich und versuchen ihren Partner zu finden. Was für eine Lautstärke! Jetzt heißt es gut zuhören, welches Kind hat das gleiche Geräusch?

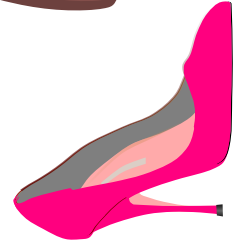
# Schuhgetrampel

5

## Spielanleitung

In einer kurzen Freispielphase bekommt die Gruppe zuerst die Möglichkeit dem Klang unterschiedlicher Schuhe (Gummistiefel, Hausschuhe, Highheels, Schlappen etc. ) zu lauschen indem sie die Schuhe selber anziehen und damit rumlaufen. Im Anschluss wird eine Hörbühne aufgebaut: das Publikum sitzt nämlich vor einem verschlossenem Vorhand (Decke, Schwungtuch, o.ä.) und versucht zu erraten, welches Paar Schuhe auf dem Laufsteg eingelaufen werden. Gar nicht so einfach!

Material: Vorhang und Schuhe (für den Tag von Eltern leihen)





6

## Spielanleitung

„Hört genau hin, jedes Mal, wenn ihr irgendein Wort mit **hüpfen** hört, hüpfet ihr 1x so hoch ihr könnt auf der Stelle! Los gehts: Es war einmal ein kleiner Junge namens Tim, der im Wald spazieren ging. Als er tiefer in den Wald kam, entdeckte er einen kleinen Frosch, der fröhlich hin und her hüpfte. Tim fand es so lustig, dass er beschloss, mit dem Frosch zu hüpfen. Jedes Mal, wenn der Frosch einen weiten Sprung machte, hüpfte Tim hinterher.

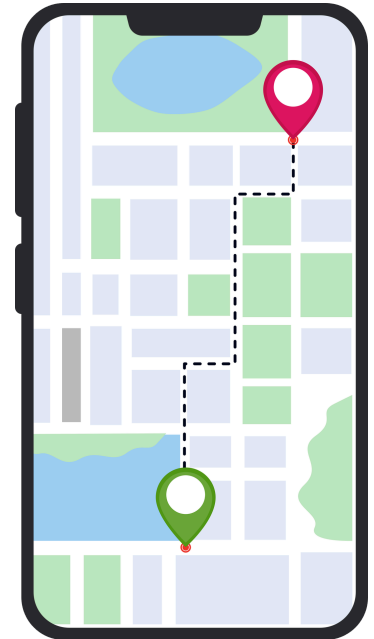
Plötzlich hörte Tim ein Geräusch. Es war ein anderer Frosch, der ebenfalls im Wald hüpfte. Tim war neugierig und folgte dem neuen Frosch. Der Frosch hüpfte über einen Bach und Tim sprang direkt hinter ihm. Es machte so viel Spaß, dass Tim und die Frösche den ganzen Tag zusammen hüpfen.

Schließlich kamen sie zu einer großen Wiese, und Tim fragte den Frosch: „Kannst du noch höher hüpfen?“ Der Frosch grinste und hüpfte so hoch er konnte, und Tim versuchte es ihm nachzumachen. Gemeinsam hüpfen sie bis zum Sonnenuntergang.

## 7

### Spielanleitung

Immer diese Technik. Das Navi ist kaputt, wie gut, dass wir einen Trick kennen, um uns nicht zu verirren. Die Gruppe bildet (im Flur) eine Gasse und alle geben gleichzeitig Windgeräusche von sich. Ein Kind versucht mit geschlossenen Augen durch diese Gasse zu gehen, ohne die anderen Kinder zu berühren. Eine Steigerung des Schwierigkeitsgrades ist durch Verminderung der Lautstärke bis hin zu leisem Flüstern oder vorgegebenen Geräuschen möglich. Mutige Kinder können Kurven gehen. Aber vorsicht: Bloß nicht vom Weg abkommen!



## 8

### Spielanleitung



In diesem Spiel darf sich die Gruppe als Vorbereitung fünf Gegenstände ansehen. Achtet darauf, dass ihr für diese Übung nur Gegenstände nehmt, die nicht kaputt gehen können. Jetzt schließen alle die Augen oder positionieren sich mit dem Rücken zum Angebot. Ein Mitspieler lässt jetzt einen beliebigen Gegenstand fallen.

Die Aufgabe: Erratet am Geräusch, welcher Gegenstand heruntergefallen ist. Platsch, ih was war das denn bitte?

Variation: Gegenstände aussuchen lassen oder auf dem Außengelände sammeln; am Mittagstisch oder im Liegen

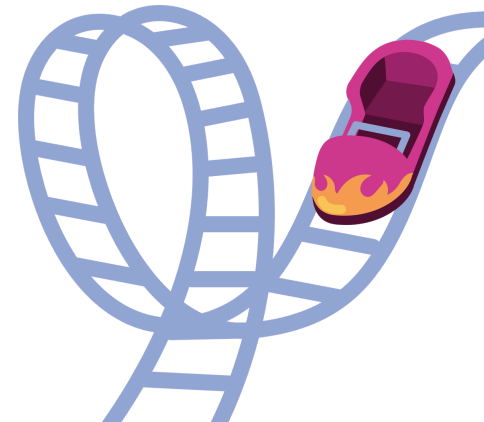
# Wilde Achterbahn

## 9

Die Gruppe sitzt auf den den Knien hintereinander wie in einer Achterbahn und geben Klackergeräusche von sich, während sie die Bewegungen der Geschichte umsetzen.

"Die Achterbahn fährt los (nach vorne beugen). Sie wird schneller und schneller (weiter vorbeugen). Nun kommt eine Rechtskurve/Linkskurve (zur Seite lehnen). Achtung, dort sind kleine Hügel auf der Bahn (mehrmals leicht aufhüpfen). Wir fahren ganz weit nach oben, tief einatmen, Aussicht genießen (hintellen). Wow schaut mal, die kleinen Leute da unten, sie jubeln/winken (klatschen/winken). Vorsicht, es geht runter... 3... 2... 1... Laut im Kreis rennen, abrupt bremsen." Nochmaaaaal!

Spielanleitung



# Der klingende Reifen

10



Spielanleitung

Die Gruppe wartet z.Bsp. darauf auf das Mittagsessen oder gemeinsam den Morgenkreis zu beenden. Für diesen Moment werden heute zwei Reifen auf dem Boden gedreht, welche sich zunächst langsam, dann immer schneller bewegen, bevor sie zum Stillstand fallen und den Startschuss geben. Psst, zum Ende steigt die Spannung. Auch als Platzwechselspiel sehr beliebt!

Material: Holzreifen oder Hulahoop

Variation: mehr als zwei Reifen nutzen

# Oma schläft

11



Ein Kind spielt die Oma/Opa und setzt sich in einen Sessel (Lesecke/-sofa). Beim "Vorlesen" einer Geschichte, "schläft" sie jedoch nach kurzer Zeit ein. Die restliche Gruppe macht sich einen Spaß daraus, so leise wie möglich durch den Raum zu gehen, um geräuschlos irgendwelche Dinge zu erledigen (Anziehen vor dem Rausgehen, Mittagstisch decken, Gruppenraum aufräumen, etc). Oje, stellt euch mal vor, die Oma wacht unausgeschlafen aus - schlechte Laune garantiert! Sind die Kinder zu laut, wechselt die schimpfende Oma/Opa.

12

Spielanleitung

Material: Eieruhr



Eine Gruppe von Kindern wird aus dem Raum geschickt, während die anderen Kinder eine tickende Eieruhr verstecken. Wie lange braucht das Team, um die Uhr zu finden. Im Anschluss wechseln die Gruppen. Das ist gar nicht so einfach!

Als Wettspiel mit mehreren Eieruhren und Gruppen - die gleichzeitig suchen - könnt Ihr die Zeit verkürzen. Das war einfach? Dann sucht doch mal als gesamte Gruppe zusammen auf dem Außengelände!

# 13



## Spielanleitung

Wow, die Kinder haben vorab schöne kleine Steine auf dem Außengelände gesammelt. Nun liegt die Gruppe in einer gemütlich, stillen Atmosphäre auf Kuscheldecken und hört die geflüsterte Aufgabe: Wie viele Steine hörst du fallen?

Variationen: die Steine können hintereinander oder gleichzeitig fallen. Je kleiner die Steine, desto leiser müssen wir sein. Mit Wassertropfen ebenso ein wunderschönes Spiel!

(Material: Steine vom Außengelände)

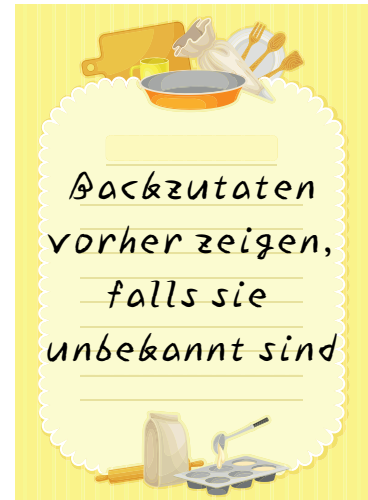


## 14

### Spielanleitung

Wir lesen vor: "Heute wird in der Bäckerei gebacken und zwar Cookies! Lecker! Wir brauchen: Butter, Zucker, ein Ei, Mehl, Backpulver, Vanillieschote und Smarties." Jetzt gut aufpassen, beim 2. mal vorlesen wird eine Zutat ausgetauscht. "Heute wird in der Bäckerei gebacken und zwar Cookies! Lecker! Wir brauchen: Butter, Zucker, ein Ei, Backpulver, Vanillieschote und Schokolade. Upsi, welche wurde ausgetauscht?"

Variation: für Profis können Zutaten weggelassen werden

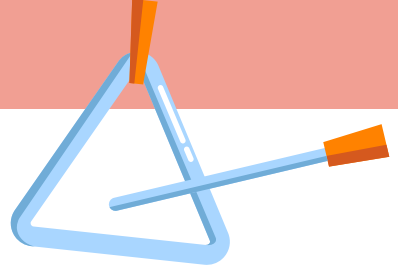


## 15

### Spielanleitung

Bei diesem Spiel bewegen sich alle Kinder zur Musik durch den Raum, bis diese gestoppt wird und das Kommando „Fröhlich (wütend, traurig, schockiert, u.a ) versteinern!“ gerufen wird. In diesem Moment erstarren alle mit dem entsprechenden Gefühlsaudruck. Läuft die Musik wieder an, können die Kinder das Gefühl mit in die Bewegung nehmen, bis ein neues Gefühl ausgerufen wird.





16

Spielanleitung

Heute brauchen wir viel Platz.

Vorab werden verschiedenen Instrumenten  
Bewegungsformen zugeordnet. , z.B.

Rassel = Vorwärtslaufen

Glocke = Rückwärtslaufen und

Pfeifen = Stehenbleiben.

Die Kinder können hier gerne Ideen einbringen. Solange ein Kind das Instrument spielt, führen alle anderen gemeinsam die Bewegungen aus. Aufgepasst, bald kommt ein Wechsel!

Variationen: Instrumente gleichzeitig spielen

# Instrumententelefon

17



## Spielanleitung

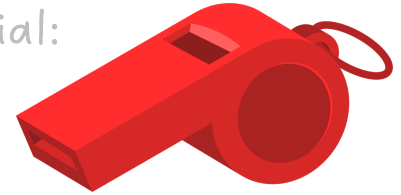
Hinter einer Decke stehen drei Kinder mit drei verschiedenen Instrumenten (Köpfe sichtbar). Die gleichen Instrumente werden in der Gruppe verteilt. Nun „ruft“ ein Kind der Gruppe ein Kind hinter der Decke an, indem es auf seinem Instrument spielt. Die Gruppe hinter dem Vorhang beginnt (gleichzeitig) auf ihren Instrumenten zu antworten (spielen). Hört das Kind der Gruppe wer in der richtigen Leitung (gleiche Instrument spielt) ist?

Hinter der Decke Instrumente wechseln. Weiter geht 's!

(Material: Instrumente, Decke)

18

Material:



Spielanleitung

Oh ja, raus aus mit Euch. Heute heizen wir euch so richtig ein. Die Kinder laufen hintereinander im Kreis, in der Mitte steht eine Person mit einer Trillerpfeife. Aufgepasst: “Hört Ihr einen Pfiff, machen alle Hampelmänner. Ok, das sieht verrückt aus. Hört Ihr zwei Pflffe, werden Kniebeugen gemacht. Weiter laufen, wer wird denn schon schlapp machen?”



19

## Spielanleitung

Schmetterlinge sind fast lautlos, sie fliegen leise durch die Luft. Zu sanften Klängen darf die Gruppe durch den Raum tanzen: leise, achtsam und langsam.

– Ohne sich gegenseitig zu berühren –

Die Übung eignet sich sehr gut für den Wechsel von Räumen (vom Flur auf das Außengelände, Gruppenraum zum Händewaschen, o.ä.)

Material: Entspannte Musik

# 20



## Spielanleitung

Eine Kleingruppe verlässt den Raum, während der Rest ein Geschenk (vorher bestimmten Gegenstand) versteckt. Die Detektive sollen diesen nun suchen, indem sie durch Stampfen geleitet werden. Je näher sie dem gesuchten Gegenstand kommen, desto lauter muss die Gruppe stampfen. Entfernen sie sich von dem Gegenstand, stampfen sie leiser. Gefunden? Trommelwirbel!

Variationen: das Geräusch der Gruppe ändern wie Klatschen, Rufen, Summen,

# Zahlenchaos

2 1

Spielanleitung

Oje, jetzt wird es hektisch. Alle Kinder laufen frei und hektisch zu schneller Musik durch die Halle. Was für ein Gewusel. Die Fachkraft ruft plötzlich eine Zahl und überprüft, ob sich alle Kinder in der entsprechenden Anzahl als Gruppe zusammengefunden. Zählen... Neue Runde!

1 2 3 4

2 3 4

2 3 4

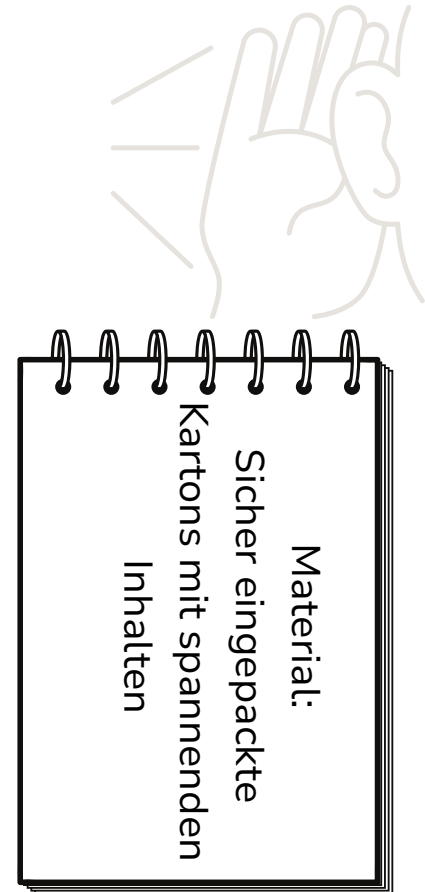
1 2

# Geschenke lieben wir

## 22

### Spielanleitung

Jeder liebt Geschenke! Als Überraschung stehen heute wunderschön eingepackte Geschenke im Gruppenraum. Den ganzen Tag darf geschüttelt und gerüttelt werden. Wer hat Ideen, was sich in diesen Geschenk versteckt? Ein toller Anlass zum Erzählen, Zuhören und Wünschen! Spannender geht 's nicht!



## 23

### Spielanleitung

Die gesamte Gruppe steht als Bäume auf dem Außengelände oder in der Halle. Jedes „Baum-Kind“ erhält ein Musikinstrument. Ein Kind, das kein Instrument hat, soll mit geschlossenen Augen durch den „Wald“ gehen, ohne an einen Baum anzustoßen. Gerät es in die Nähe eines Baumes, so gibt dieser Baum einen Klang von sich.

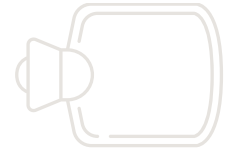
Es können auch zwei Kinder gleichzeitig durch den Wald gehen. Zusammen ist es leichter!

Varianten: Selber Geräusche produzieren



24

Spielanleitung



Geduld, gleich wird aufgetischt. Gemeinsam wird in einem Kreis von den vielen Leckereien und dem Lieblingsessen der Kinder geschwärmt, bevor wir mit dem Spiel beginnen.

Zu klassischer Musik geben wird möglichst vornehm eine heiße Kartoffel (Wärmekissen, o.ä.) im Kreis weitergereicht. "Sehr höflich von Ihnen, vielen Dank. Darf es noch etwas sein?". Hört die Musik auf, schmeißt das Kind die "heiße Kartoffel" theatralisch in die Mitte und läuft wedelnd einmal um den Kreis, um die Hände zu kühlen. (Spiel bitte kurz halten, nicht alle werden drankommen oder mehrere Kreise machen).

(Material: Wärmekissen)



Hi, ich bin Nicole Kwaśnik – als Mama, Coach und Therapeutin bin ich für alle da, die das Beste aus sich und anderen herausholen wollen. Ich möchte etwas bewegen, und zwar Menschen! Wie das gehen soll - fragst du dich?

Beantworte ich dir gerne:  
[info@nicolekwasnik.com](mailto:info@nicolekwasnik.com)

Viel Spaß beim Projekt  
wünscht dir

*Nicole*

**FOLLOW**



Insta: @deinplottwist

# Bonus: Würfel

So nutzt ihr den Würfel für „Besser Zuhören“

Die Spiele sind farblich gekennzeichnet – und genau das macht den Würfel-Einsatz so spannend!

Mit der beiliegenden Bastelvorlage oder den Einlegeblättern für einen Einsteckwürfel könnt ihr das Zuhörspiel noch interaktiver gestalten.

So geht's:

Spiel vorbereiten:

Spiele im Karteikartenformat ausdrucken.

Nutzt die Formvorlage, um einen Würfel zu basteln.

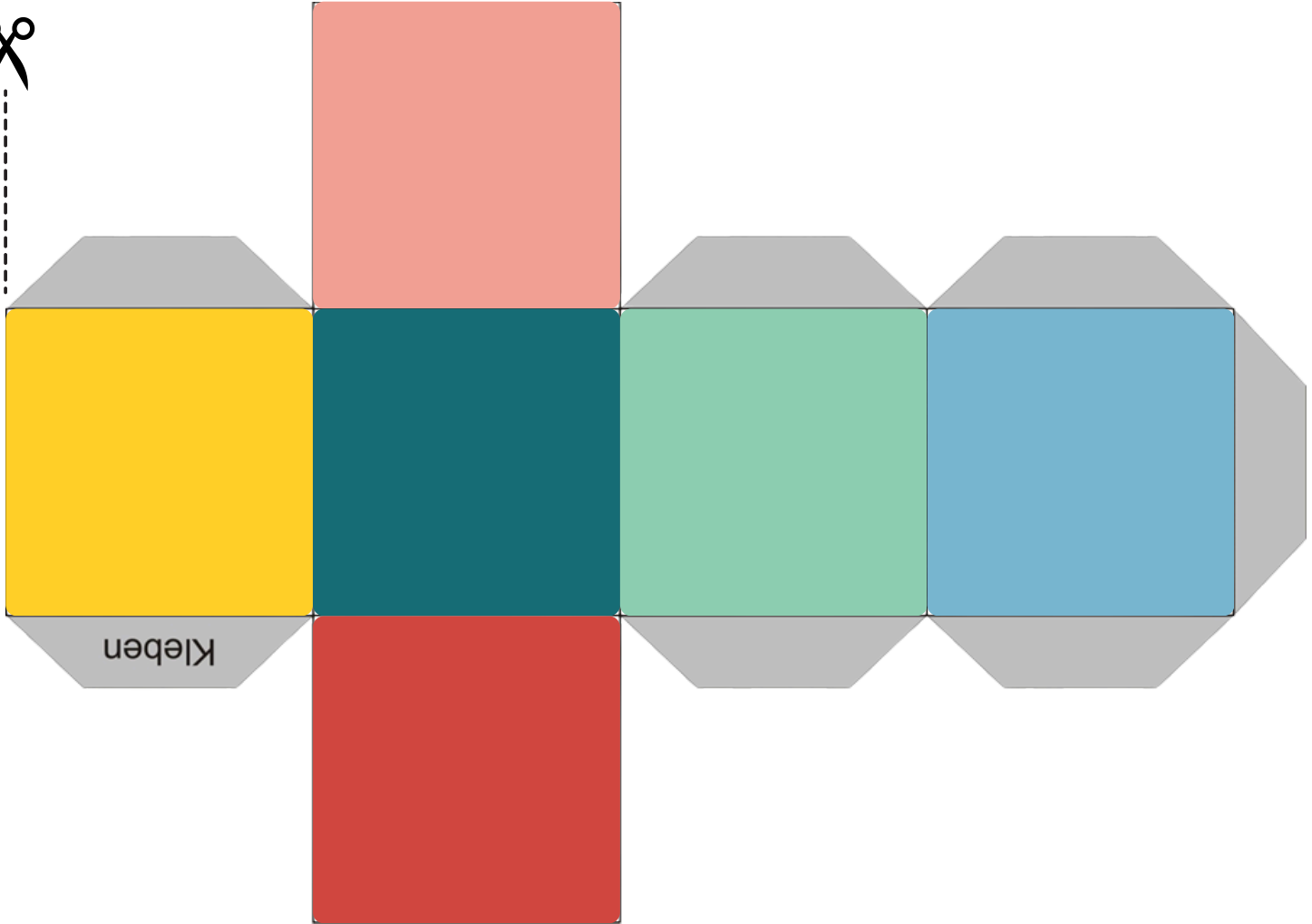
Alternativ könnt ihr die mitgelieferten Blätter in einen Einsteckwürfel legen. Jede Seite des Würfels zeigt eine der Farben, die den Spielen zugeordnet sind.

Spiel starten:

Ein Kind würfelt und schaut, welche Farbe oben liegt.

Es zieht die passende Karte aus dem Stapel der jeweiligen Farbe.

Die Aufgabe auf der Karte wird vorgelesen und gemeinsam gelöst.



Kleben











