

Spiele zur Auditiven Verarbeitungs- und Wahrnehmungsförderung

Richtungshören

- Idee 1: Kind sitzt mit verbundenen Augen in einem Reifen (oder mit einer Schnur einen Kreis legen) in der Zimmermitte. Mitspieler nähert sich dem Kind mit 2 Bausteinen in der Hand, die innerhalb des Reifens übereinander abgelegt werden müssen (wenn geschafft, dann gewonnen und Rollentausch). Das sitzende Kind muss dies verhindern, indem es durch Lauschen die andere Person ortet und berührt, bevor der Bausteinturm gebaut werden konnte.

Schwierigkeitssteigerung: Nur ein Arm darf benutzt werden.

- Idee 2: Kind sitzt mit verbundenen Augen in der Zimmermitte. Pullover/T-Shirt und Hose sind mit Wäscheklammern bestückt. Der Mitspieler muss Wäscheklammern stehlen. Dies kann verhindert werden, indem der Dieb „gefangen“ wird; dann muss er die letzte Wäscheklammer wieder rausrücken.

(Tipp: Um die Augen zu verbinden, eignen sich sehr gut Schlafbrillen, da diese gut abdichten.)

Auditive Differenzierung und Merkfähigkeit

- „Feuer – Wasser – Sturm“ Alarmspiel
Kind bewegt sich im Raum, bei bestimmten Geräuschen muss es stoppen und so schnell wie möglich eine festgelegte Aktion ausführen
z.B. Rassel = Sturmalarm = auf den Boden legen
 Klatschen = Wasseralarm = auf einen Stuhl klettern
 Glocke = Feueralarm = unter den Tisch retten

Schwierigkeitssteigerungen:

A) Es gibt auch mal „Fehlalarm“ durch andere Geräusche, die nicht mit einer Aktion belegt wurden. Diese dürfen dann nicht beachtet werden.

B) Der Alarm wird von ein und derselben Geräuschquelle produziert, nur auf verschiedene Weise (verschiedene Rhythmen, Tonlängen, Lautstärken...).

Fehlersuche (Konzentration, Auditive Differenzierung)

Lesen Sie Ihrem Kind eine Geschichte vor und bauen Sie Fehler ein. Erkennt das Kind einen Fehler, darf es ein lustiges Geräusch machen und den Fehler korrigieren.

Hier ein Beispiel:

Es ist ein schöner warmer Sommertag. Wir fahren an den *Tee*. Da wollen wir baden.
Wir gehen an den Strand. Dort spiele ich im *Band*.
Dann gehe ich ins Wasser. Huh, das Wasser ist ganz *alt*!
Am Himmel fliegen ein paar *Löwen*. Auf dem Wasser schwimmen viele *Brote*.
Was springt denn da im Wasser herum? Das sind ja lauter kleine *Tische*!
Da werde ich meine Angel holen. Damit ein Fisch anbeißt, hänge ich an den Angelhaken einen kleinen, zappelnden *Turm*.
Da, es hat einer angebissen! Den brate ich mir in der *Kanne*. Ach nein, ich lass ihn doch lieber wieder frei. Dann kann er zurück zu seinen Freunden *spinnen*.