

Projektteam:

Maria Rodler
 Dorothea Guias
 Carina Reiterer
 Madlen Klein
 Nadine Kerschenbauer
 Verena Ringbauer
 Verena Lenz



SEHSINN (VISUELL)

Blinzelhexe	
Medien:	keine
Was:	Spiel
Wie:	Die Kinder sitzen mit geschlossenen Augen im Kreis und die KGP bestimmt durch Antippen eine Blinzelhexe. Auf 1,2,3, geht es los und die Kinder gehen im Raum herum. Die Aufgabe der Blinzelhexe ist es ein Kind bewusst anzublinzeln und dieses fällt „tot“ um. Das Spiel endet wenn ein Kind, welches noch nicht „tot“ ist, der KGP zuflüstert, wer die Blinzelhexe ist.

Sehkim	
Medien:	Gegenstände zu einem bestimmten Thema
Was:	Kimspiel
Wie:	Vier oder mehr Gegenstände liegen in der Kreismitte. Die Kinder merken sich diese und schließen die Augen, die KGP nimmt einen Gegenstand weg. Was fehlt? Ein von der KGP bestimmtes Kind, darf es laut sagen, die Anderen raten leise mit.

Ich sehe was, was du nicht siehst	
Medien:	keine
Was:	Spiel
Wie:	Ein Kind beschreibt die Farbe eines Gegenstandes aus dem Raum und die anderen Kinder erraten diesen Gegenstand.

HÖRSINN (AUDITIV)

Stille Post	
Medien:	keine
Was:	Spiel
Wie:	„Stille Post“ Ein Kind beginnt und flüstern seinem/seiner Nachbarn/Nachbarin ein Wort ins Ohr, welches diese/r solange weitergibt, bis das Wort einmal umgegangen ist; das letzte Kind sagt das Wort laut.

Triangel-Ton	
Medien:	keine
Was:	Spiel
Wie:	Die KGP steht mit einer Triangel in der Mitte des Raumes. Die Kinder legen den Kopf auf die Arme. Die KGP schlägt die Triangel kräftig an, der Ton schwebt durch den Raum. Erst wenn nichts mehr zu hören ist, heben die anderen Kinder wieder den Kopf. Variation: durch den Raum schleichen, laufen usw. und danach hinsetzen.

Bello, dein Knochen ist weg	
Medien:	keine
Was:	Spiel
Wie:	Die Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind in der Mitte ist der schlafende Bello (das Kind hat die Augen geschlossen). Auf seinem Rücken liegt der „Knochen“ (Holzklotz o.ä.). Dieser wird ganz leise von einem Kind aus dem Kreis weggenommen. Alle anderen Kinder sind leise. Nach dem sich das Kind wider gesetzt hat rufen alle Kinder „Bello, Bello dein Knochen ist weg!“ Bello öffnet die Augen und bellt das Kind, bei dem es den Knochen vermutet, an. Hat Bello nach drei Versuchen seinen Knochen nicht gefunden, gibt sich der Knochendieb zu erkennen und ist selber Bello.

TASTSINN (TAKTIL)

Barfuß-Park	
Medien:	keine
Was:	Spiel
Wie:	Mit nackten Füßen und verbundenen Augen wird eine Wegstrecke gelaufen (die zuvor nicht einsehbar sein darf). Auf diesem Weg befinden sich verschiedene mit den Füßen zu ertastenden Dinge: Korken, Wolle, Teppichreste, Handtuch, Fell, Heu, Stroh, Gras, Tannenzapfen, Schilf, Mehl, Drahtgitter, Kunstrasen, Moos, Steine, Sand, Splitt, Sandpapier, Styropor, Schaumstoff, Wellpappe, Leder, am Schluss dann: Wasser, Gelatine o.ä. klibbrige Masse

Telegramm	
Medien:	keine
Was:	Kreisspiel
Wie:	Alle Kinder sitzen mit geschlossenen Augen im Kreis und halten sich an den Händen. Ein Kind beginnt die Hand seines Nachbarn/seiner Nachbarin zu drücken. Sobald diese/r den Druck spürt, gibt er ihn an seine/n anderen Nachbarn/-in weiter. Dieses wird solange wiederholt, bis der Händedruck bei allen Kindern angekommen ist.

Massagen	
Medien:	Verschiedene Materialien zum Massieren
Was:	Entspannungsübung
Wie:	Massagen mit verschiedenen Materialien wie zum Beispiel Federn, Igelbälle, Tennisbälle, Tücher usw.

GESCHMACKSSINN (GUSTATORISCH)

Geschmackskim	
Medien:	Verschiedene Obst- und Gemüsesorten, einen Löffel für jedes Kind, Schüsseln, Augenbinde, Küchenrolle, Geschirrtuch, Vertex;
Was:	Kimspiel
Wie:	Mit geschlossenen Augen probieren die Kinder verschiedene Obst- oder Gemüsestücke und erraten dabei, welche Sorte sie gerade essen. (Allergiegefahr)

Geschmackskim – Unterschied erkennen	
Medien:	Verschiedene gesunde Lebensmittel, einen Löffel für jedes Kind, Schüsseln, Küchenrolle, Geschirrtuch, Vertex;
Was:	Kimspiel
Wie:	Ein beliebiges Lebensmittel probieren und dabei die Nase zuhalten im Anschluss noch einmal wie gewohnt probieren. Welchen Unterschied gibt es?

Geschmacksmemory	
Medien:	Brot, verschiedene Aufstriche, Messer, Teller, Augenbinde, Küchenrolle, Geschirrtuch, Vertex;
Was:	Kimspiel
Wie:	Auf einem Teller liegen z. B. Brote mit verschiedenen Aufstrichen. Auf manchen Broten ist Käse, auf manchen Wurst, auf einigen Marmelade, Erdnussbutter, Nutella usw. Nun muss ein Kind so lange mit verbundenen Augen probieren, bis es 2 gleiche Brote gefunden hat. Wer am wenigsten Versuche gebraucht hat, um das gleiche Brot zu finden, hat gewonnen.

GERUCHSSINN (OLFAKTORISCH)

Wie riecht der Kindergarten?	
Medien:	Kindergruppe, Papier und Stifte;
Was:	Wahrnehmungsspiel
Wie:	Die Kinder auf Riecherkundung durch den Kindergarten schicken. Danach wird im Kreis besprochen, was sie auf der Erkundung riechen konnten. Eventuell kann man die Kinder ihre Ergebnisse/Erlebnisse aufzeichnen lassen.

Geruchskim	
Medien:	Filmdosen/Joghurtbecher, verschiedene Gerüche, welche den Kinder bekannt sein könnten;
Was:	Kimspiel
Wie:	In jeweils 2 Filmdöschen oder Joghurtbechern, wird dasselbe Material gegeben. Anschließend werden Dosen bzw. Becher verschlossen und durcheinander gestellt. Durch Löcher im Deckel müssen nun die Dosen mit demselben Inhalt wieder gefunden werden. Sinnvollerweise sollten die Dosen zuvor alle nummeriert werden um die Nummernpaare zu notieren.

Die duftende Fährte	
Medien:	Duftlampe usw.
Was:	Kimspiel
Wie:	Bei diesem Spiel müssen die Kinder eine Duftspur genau verfolgen. Dafür muss man zuvor eine stark riechende Duftquelle verstecken (z. B. Duftlampe, Parfum etc.), die die Kinder finden sollen (am besten kriechend). Bei diesem Spiel können die Kinder auch die Augen schließen, um sich stärker auf den Geruchssinn konzentrieren zu können.

GLEICHGEWICHTSSINN (VESTIBULÄR)

Parcours	
Medien:	Vescoteile und verschiedene Turnmaterialien
Was:	Gleichgewichtstraining
Wie:	Durch einen Kriech- Parcours mit unterschiedlichen Ebenen kriechen und diese meistern.

Fenster bedrucken	
Medien:	Vescoteile und verschiedene Turnmaterialien
Was:	Gleichgewichtstraining
Wie:	Mit Fingerfarbe Fuß- und Hand-Abdrücke zum Beispiel an die Fenster drucken oder an ein an der Wand hängendes Plakat.

Slackline	
Medien:	Slackline, Gelegenheit im Garten;
Was:	Gleichgewichtstraining
Wie:	Die Slackline wird zwischen zwei Bäumen, nahe dem Boden befestigt. Die Kinder dürfen zu zweit darauf balancieren. (1 Kind balanciert, das andere Kind hilft)

MUSKELWAHRNEHMUNG (KINÄSTHETISCH)

Karottenziehen	
Medien:	keine
Was:	Förderung der Muskelstärke
Wie:	Die Kinder legen sich im Kreis mit dem Kopf zur Mitte auf den Boden und reichen sich die Hände. Ein Kind ist der Bauer/Bäuerin und erntet die Karotten indem er/sie ein Kind bei den Füßen nimmt und versucht wegzuziehen. Die Karotten sollen versuchen demjenigen zu helfen. Wer heraus gezogen wurde wird zum Bauer/Bäuerin.

Der Schwanz der Schlange	
Medien:	Tuch
Was:	Bei diesem Spiel lernt Ihr Kind, seine eigenen Bewegungen mit denen anderer zu koordinieren.
Wie:	Alle teilnehmenden Kinder, es sollten nicht weniger als fünf sein, bilden eine Schlange, indem sie sich hintereinander aufstellen und sich an den Hüften festhalten. Das letzte Kind in der Schlange bekommt ein Pfand, zum Beispiel ein Tuch, in die Hosentasche gesteckt. Der Kopf der Schlange muss nun versuchen, den Schwanz (das Tuch) zu fangen, das letzte Kind muss jedoch versuchen, das zu verhindern.

Trampolinspringen	
Medien:	Trampolin wenn mögliche, Matten zum Absichern;
Was:	Stärkung der Muskeln
Wie:	Die Kinder springen am Trampolin und hüpfen eventuell auf Matten.

Quellen:

<http://www.kita-netz.eu/kategorie/6/sinnesspiele.html>