

## Verständigungsspiele

**Sich mit anderen zu verständigen ist nicht leicht - schon gar nicht im Verkehr. Einfache Übungen mit Alltagsgegenständen helfen Kindern im Vorschulalter, andere besser zu verstehen und die eigenen Absichten zu vermitteln.**

### Blickkette

6 - 25 Kinder ab 3 Jahre



**Verlauf:** Die Kinder sitzen oder stehen im Kreis. Ein Kind beginnt zu klatschen und schaut dabei ein anderes Kind intensiv an, um ihm ohne Worte zu sagen: "Klatsch mit mir!" Das zweite Kind setzt das Spiel fort, das dritte und vierte, bis alle Kinder im Kreis klatschen. Die Kinder können sich natürlich auch andere Bewegungen ausdenken - allerdings nur solche, die man auch länger fortsetzen kann, z.B. winken, Hände reiben, auf der Stelle gehen, auf die Oberschenkel klatschen, sich an ein Ohr fassen etc.

### Stück für Stück

8 - 12 Kinder ab 4 Jahre



**Verlauf:** Jedes Kind sucht sich einen Spielpartner und geht mit ihm Hand in Hand zu der Musik im Raum spazieren. Dann erhält jedes Paar einen Luftballon und muss versuchen, ihn vor sich herzutreiben, ohne sich loszulassen. Fällt der Luftballon herunter, ist das Spiel für dieses Paar zu Ende, und es schaut zu. Dann wechseln die Kinder ihre Partner, und das Spiel beginnt von vorn.

**Material:** Für jedes Spielpaar 1 Luftballon, Kassettenrecorder und Musik

### Strohalm tragen

je 2 Kinder ab 4 Jahre



**Verlauf:** Jeweils zwei Kinder stehen sich gegenüber und halten den Strohhalm fest zwischen ihren Zeigefingern. Sie versuchen, sich durch den Raum zu bewegen, ohne den Strohhalm fallen zu lassen. Sie können sich dabei verbal und durch den Druck auf den Strohhalm verständigen.

**Variation:** Durch einen Dreiklang wird angegeben, in welcher Höhe die Kinder den Strohhalm transportieren sollen (höchster Ton - Kopfhöhe, mittlerer Ton - Bauchhöhe, tiefster Ton - Kniehöhe).

**Material:** Je Paar ein dicker Strohhalm

## Blinzelkontakt

9 - 20 ab 5 Jahre



**Verlauf:** Die Mitspieler stehen sich in zwei Reihen gegenüber (Entfernung 5 bis 10 Meter, seitlicher Abstand der Spieler ca. 1 Meter). Sie dürfen nur Kopf und Augen bewegen und keinen Laut geben. In der Mitte steht der Fänger. Der ruft einen Namen. Nun muss dieser Spieler mit jemand auf der anderen Seite den Platz tauschen. Das kann er nur mit Augenkontakt und Blinzeln - möglichst im richtigen Moment, wenn der Fänger nicht aufpasst. Erwischt er einen der beiden, wird dieser Fänger. Gelingt der Platztausch, versucht es der bisherige Fänger ein zweites Mal (aber nicht öfters, denn alle Mitspieler sollen einmal Fänger sein).