

Theaterpädagogische Methode in Theorie und Praxis als ganzheitlicher Lernansatz



Einleitung

Ausgehend von den individuellen Voraussetzungen und Bedürfnissen der Kinder, bietet der theaterpädagogische Lernansatz eine breite kreative Methodenvielfalt, eine kindgerechte und sensible Aufbereitung von Lerninhalten und emotional positiv besetzte Erfahrungsspielräume. Richtiges Kommunizieren erfordert nicht nur jede Menge Erfahrung sondern auch eine Menge Kenntnisse über zwischenmenschliches Kommunikationsverhalten. Sozial kompetente Fähigkeiten setzen sich aus verbalen und nonverbalen Verhaltensmustern zusammen. Emotionale und soziale Kompetenzen bilden das Grundgerüst für die positive Bewältigung von übergeordneten Kommunikationskompetenzen, wie zum Beispiel Kontaktfähigkeit, Empathie, nonverbales Verhalten, Ausdrucksfähigkeit oder Dialogfähigkeit. Durch den Erwerb essentieller Handlungskompetenzen wird auch die Konfliktfähigkeit geschult, Missverständnisse vermieden, Verständnis und Wertschätzung ausgebaut und das Erkennen von Gemeinsamkeiten sowie der Abbau von Vorurteilen unterstützt. Durch das kreative Schaffen und Erfahren von lebensnahen und umweltorientierten Handlungen, in denen kommunikative Funktionen spielerisch erprobt werden können, entsteht eine geschützte und vertraute Atmosphäre, durch die positive Ressourcen und

nachhaltige Lernprozesse entstehen.

Ganzheitliche Lernansätze und individualisierbare Angebote

Ein kreatives Lernfeld, indem ganzheitliche Lernansätze, die Nähe zur unmittelbaren Realität, altersadäquate Kommunikationsangebote und emotional positiv besetzte Situationen und Anforderungen ineinander verschmelzen, entspricht den Grundvoraussetzungen als auch den Bedürfnissen, Erfahrungen und Wissen nachhaltig aufzunehmen. Die Bildungsangebote können

meistens einfach und spontan auf die Aufnahmekapazität, Konzentrationsspanne und individuellen Lernvoraussetzungen der Kinder adaptiert und umgestaltet werden.

Wichtig - es geht immer um die Erarbeitung und Darstellung der Inhalte, die Bewältigung von Problemen und die Entwicklung von Lösungsstrategien – niemals um die Qualität der Darstellung. **Nicht wie** man spielt, sondern **was** man spielt ist wichtig!

Eine angenehme und vertraute Atmosphäre entwickelt sich zunehmend, in der die Freude am Tun im Vordergrund steht. Lernerfolge und Teilschritte werden unmittelbar erkannt und sinnerfassend wahrgenommen, eine natürliche Lernmotivation wird unterstützt.

Soziales Lernen passiert nur über den direkten Bezug zum **Erfahrungsalldag eines Kindes**, mit kreativen methodischen Ansätzen werden Erfahrungsprozesse wie bereits erwähnt, zu nachhaltigen Handlungskompetenzen: Erwerben von sozialen Umgangsformen durch Mit- und Voneinander lernen, gegenseitiges Helfen und Unterstützen, das Entwickeln und sinnbegreifendes Akzeptieren von Regeln und annehmen eines Ordnungsrahmens, das gewaltfreie Lösen beziehungsweise das Vermeiden von Konflikten, das Erkennen und Durchleuchten von Vorurteilen und viele weitere essentielle Themen.

Theaterpädagogische Arbeit als ganzheitlicher Förderansatz

Die theaterpädagogische Arbeit, die Dramapädagogik und das Szenische Spiel erlauben ganzheitliches Lernen durch Erfahren und Erleben.

Durch die „Als-ob-Situation“ werden Freiräume für subjektives Erleben und Erfahren geschaffen. Die Teilnehmer bewegen sich in „Als ob“ – Situationen spielerisch von ihrer Alltagsrealität in eine dramatische und ästhetische Realität. Die Lehrperson gibt Impulse, um aktive und kreative Prozesse der Schüler und Schülerinnen auszulösen und zu fördern. Dramapädagogik bedeutet **Lernen über sich selbst**. Andere Unterrichtsformen versuchen möglichst viel in die Kinder hineinzufüllen, innerhalb der Theaterpädagogik wird versucht, möglichst viel von dem, was in den Köpfen der Kinder ist, **hervorzuholen und zu entwickeln**.

Über theaterpädagogische Interventionen, erhalten junge Menschen **unterschiedliche Optionen**, die dem **Lebensalltag und dem Wortschatz der Kinder entsprechen**, um über einen vielfältigen Perspektivenwechsel die **Selbst- wie die Fremdwahrnehmung** spielerisch und in einer geschützten wie geregelten Atmosphäre zu trainieren sowie reichhaltige ganzheitlich orientierte Erfahrungen zu sammeln.

Diese Form von Unterricht erfüllt die Forderung nach einer **Verbindung des affektiven mit dem kognitiven Bereich**. Dramapädagogik und Szenisches Spiel schaffen eine **Brücke den gegenwärtigen Moment in das Langzeitgedächtnis – auch auf Grund ihres ganzheitlichen Ansatzes**, der **lerntheoretisches auf das neuropsychologische Prinzip der multiplen Vernetzung** zurückgreift (dies bedeutet, je mehr Sinnesleistungen miteinbezogen werden, desto wirksamer und nachhaltiger wird gelernt) – und fördert die Schüler und Schülerinnen, indem sie selbst geistig, körperlich und emotionell gefördert werden.

Neben inhaltlichem Lernen findet vor allem auch soziales Lernen statt: Es wird der Erwerb von Fähigkeiten und Fertigkeiten, die die **psychosozialen Schlüsselqualifikationen** und

Grundkompetenzen (Persönlichkeitsbildung, Rollenflexibilität, Teamfähigkeit, Kommunikationsfähigkeit, Empathie, usw.) fördern und stärken. In einer Zeit, in der aufgezählte Fähig- und Fertigkeiten eine immer höheren Stellenwert in der Berufswelt einnehmen, ist es ein Notwendiges, diese lebenspraktischen und berufsqualifizierenden Handlungskompetenzen in der Schule adäquat zu vermitteln. Theaterpädagogische Arbeit fördert die **Persönlichkeitsentwicklung** und **Ich-Kompetenz**; sie ist eine **soziale Unterrichtsform**, die **Sensibilität für ein sozialeres Miteinander** fördert. Des Weiteren wirken sich diese Kompetenzen sehr positive auf ein **gesundes** und **positives Selbstvertrauen und ein kompetentes Selbstbewusstsein mit der Fähigkeit zur Reflexion** aus.

Zur praktischen Umsetzung einer dramapädagogischen Einheit beziehungsweise im Szenischen Spiel werden unterschiedliche dramapädagogische Techniken (Dramatechniken, Conventions) benutzt. Sie entwickelten sich im Laufe der Zeit in unterschiedliche Richtungen des Theaters, aus der Literatur und der Psychologie, aus verschiedenen Therapieformen und anderen Kunstrichtungen.

Theater und Spiel können auf vielfältige Weise Bestandteil des Deutschunterrichts und der positiven Entwicklung des Klassengefüges sein. Möglichkeiten wie: kommunikative, experimentelle, literarische Spiele mit Buchstaben, Silben, Worten, Sätzen, Reimen und Texten, sprachliche Dialoge und Rollenspiele und spielerische Präsentationen und Repräsentationen von Sprache, Texten und der spielerischer Zugang höfliche Umgangsformen zu erlernen und viele weitere soziale Entwicklungsprozesse zu unterstützen.

Emotionale und soziale Kompetenzen als Vorläuferfähigkeiten sprachlichen Handelns

Sprache ist Emotion, über Sprache können wir Gefühle ausdrücken. Dies passiert, indem Worte und Sachverhalte von Mimik und Gestik begleitet werden sowie die Tonlage und Tonfarbe in der Stimme verändert werden. Emotionen verbinden uns wie ein Code, Sprachförderung ist somit nicht bloß eine Erweiterung des Wortschatzes. Menschen erlangen durch die Sprache ihre kulturelle Identität, sie ist der wichtigste Kulturträger eines Volkes.

Ab dem zweiten Lebensjahr entwickelt ein Kind bereits ein sprachlich-soziales Ich. Das Kind lernt zuallererst seine Gefühle auszusprechen und erfährt, dass Worte nicht nur Dinge bezeichnen, sondern auch Emotionen bei Menschen hervorrufen können. Es wird deutlich, wie sehr sich Gefühle und Sprache bedingen, „Worte wurzeln in Haltungen und Emotionen“. Innerhalb der weiteren Sprachentwicklung lernt das Kind, dass ein Wort für den einen Menschen dasselbe kann wie für jemanden anderen, oder aber dass es beide ganz unterschiedlich aufnehmen und empfinden können. Die einfache Feststellung: „Ich bin Lisa, du bist Felix“ oder „Das ist meins und das ist deins“ ist der Beginn eines Rollenverständnisses mit gegenseitigen Einfühlungsvermögen. Durch die Entdeckung der Mein- und Dein- Welt entsteht was Psychologen als Bonding benennen, das Bindungsverhalten zwischen dem Kind und seinen Bezugspersonen. Das Kind, verlässt nun Schritt für Schritt seine egozentrische Sichtweise (egozentrisches Weltbild), ab nun kann es sein Handeln auf die Perspektive eines anderen Menschen abstimmen. Dies ist das Fundament für eine erfolgreiche Kontaktaufnahme und emotionale Kommunikation.

Der britische **Psychoanalytiker Peter Hobson** beschreibt drei wichtige Lernerfahrungen:

„Erstens, dass es Perspektiven gibt und dass sie von Menschen eingenommen werden; zweitens, dass es selbst ein Mensch mit einer Perspektive ist, die sich von Perspektiven anderer unterscheiden kann; drittens, dass es die Möglichkeit hat, in die Perspektive eines anderen zu wechseln und dabei sogar die eigene Perspektive zu behalten.“

Über theaterpädagogische Interventionen, erhalten Kinder unterschiedliche Optionen, die dem Lebensalltag und dem Wortschatz der Kinder entsprechen, um über einen vielfältigen Perspektivenwechsel die Selbst- wie die Fremdwahrnehmung spielerisch und in einer geschützten wie geregelten Atmosphäre zu trainieren sowie reichhaltige ganzheitlich orientierte Erfahrungen zu sammeln.

Grundsätze zur Förderung der Sprachentwicklung

- Die Sprachentwicklung und der Aufbau des Sprecherwerbs, sind an die physische und psychische Entwicklung des Kindes gebunden. Eine Beschleunigung der Sprachentwicklung ist daher nicht von Nutzen.
- Da die Sprache an Emotionen geknüpft ist, Begriffe merken sich Kinder besonders gut, werden sie mit emotionalen Ereignissen in Zusammenhang erlebt.
- Jede Sprache ist gleichwertig. Kinder erlernen zuerst ihre Muttersprache, dies zu respektieren und zu fördern ist die Verpflichtung eines jeden Pädagogen.
- Sprache muss begriffen werden, mit dem ganzen Körper erarbeitet werden. Erst durch das sinnerfassende Begreifen und ganzheitliche Erleben werden sprachliche Kompetenzen vernetzt und gut im Gehirn verankert.
- Sprache, die eng mit Ritualen und Regel der sozialen Gemeinschaft verbunden ist gibt Halt und Sicherheit. Sprache ist Kultur, Regeln und Werte zu kennen und miteinander in wiederkehrenden Situationen zu erleben stärkt das Gemeinschaftsgefühl und sprachliche Kompetenzen.

Positive Pädagogik – eine positive und liebevolle innere Haltung schafft Beziehung

Voraussetzung zur Selbstentfaltung ist, wächst ein Kind in einer entwicklungsförderlichen Umgebung auf, die durch positive Bindungs- (Urvertrauen) und Beziehungserfahrungen geprägt ist. Diese Vertrauens- und Bindungspersonen bilden die sichere Basis, von der das Kind seine Umgebung und soziales Umfeld entspannt, selbstsicher und interessiert erforschen kann. Alle Menschen haben das Bedürfnis bedingungslos akzeptiert, verstanden und wertgeschätzt zu werden. Viele zwischenmenschliche Probleme resultieren aus der Missachtung dieser grundlegenden Bedürfnisse. In diesem Prozess des Selbstwerdens kann ein Kind seine Kompetenzen vor allem auch sozialen Kompetenzen entfalten und sich zu einer einmaligen, selbstbewussten Persönlichkeit entwickeln.

(vgl. Susanne Pfeffer, „Sozial- emotionale Entwicklung fördern“, Herder Verl.)

Ganzheitliche Wahrnehmung als Grundvoraussetzung zum Lernen

Die enge Verbindung von Wahrnehmung, Erleben, Handeln und Emotionalität wird klar ersichtlich, geht man von der Überlegung aus, dass die innere Wahrnehmung immer mit unserer Umwelt gekoppelt ist, die äußere Wahrnehmung immer an unser inneres Erleben geknüpft ist. Es findet eine sich gegenseitig bedingende Wechselwirkung von Wahrnehmung, Erleben, Kognition und Reaktion statt. Es handelt sich somit immer um einen ganzheitlichen Prozess. Alle Prozesse sowohl Sinnesprozesse wie Kognition oder Emotionalität sind bei der Wahrnehmungsverarbeitung beteiligt.

Die Komplexität der Ganzheitlichkeit beziehungsweise des ganzheitlichen Lernens wird in folgender Grafik veranschaulicht.

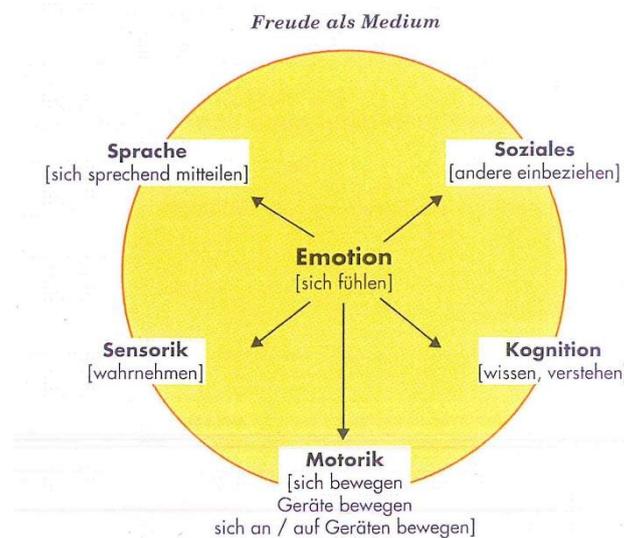


Abbildung: Freude als Medium

Beim Lernvorgang gehen Informationen mit Wahrnehmungen einher, welche verarbeitet und mit im Gedächtnis gespeicherten Vorstellungen, Gedankenverbindungen (Assoziationen) und Erinnerungen verbunden werden. Weitergeleitet werden sie vor allem ins Gefühlszentrum (Zwischenhirn) wo ankommende Wahrnehmungen mit Gefühlen verknüpft werden. Jegliche Eindrücke und Assoziationen werden dann wieder mit der Information (zum Beispiel einem gelesenen Text) gekoppelt, mit ihr gespeichert und beim späteren Abrufen wieder aktiviert. Lernen sollte über den Organismus und nicht gegen ihn gehen, da Lernen überwiegend über die Sensorik abläuft.

Unanschauliche Texte oder abstrakte Lernimpulse lösen kaum imaginäre Erinnerungen aus, die Nervenimpulse erhalten keinen Verstärker werden schwächer und verlöschen allmählich ganz, der Informationsinhalt wird vergessen. Um diesen Vorgang im Lernprozess zu intensivieren, damit sich das Gelernte nachhaltiger einprägt, muss mit der Absprache der Wahrnehmung, des Geistes und der Gefühle pragmatisches Handeln (handlungsorientiertes Lernen), motorisches Lernen und soziale Kommunikation einhergehen.

Theaterspielen mit Kindern

Befragt man die Völkerkundler nach den geografischen Ursprüngen des Theaters, werden von theatralischen Verhaltensweisen in der sozialen Kommunikation fast aller Kulturen der Welt berichtet. **Theaterspiel ist also eine universelle menschliche Sprache, sie entspringt den menschlichen Grundantrieben zur Nachahmung, Mitteilung und Veränderung der wahrgenommenen Umwelt.** Kinder lernen spielend und nachahmend, sich in der Welt zurechtzufinden und zu bewähren. Durch das Imitieren der Wirklichkeit stellt das Kind seine Sicht der Welt dar, es manifestiert sich der menschliche Drang, sie nicht einfach als gegeben hinzunehmen sondern im Spiel und durch das Spiel gewissermaßen „magisch“ zu verwandeln.

Vom Rollenspiel zum Theaterspiel

Theater zu spielen entspringt einem starken Wunsch, die Wirklichkeit nicht als etwas Gegebenes hinzunehmen, sondern sie durch das Spiel zu beeinflussen und zu verändern. Im Menschen besteht ein Grundantrieb zur Nachahmung, Kommunikation, Darstellung und Veränderung der wahrgenommenen Umwelt.

Das Rollenspiel gehört ins Vorschulalter und in die ersten Schuljahre, es ist geprägt durch die Nachahmung von Handlungen und Abläufen, eine „Als-Ob-Einstellung“, eine fiktive Verwandlung in Personen, eine willkürliche Umwandlung und Umdeutung von Situationen und Dingen und Verlebendigung von Leblosem. Der Impuls für das Rollenspiel entspringt aus dem Kind, vorrangig zur Verarbeitung und Aufarbeitung von Erlebtem. Kinder gestalten und verändern ihre eigene Rolle im Rollenspiel, sie regulieren ihre Gefühle und finden Wege sich selbst auszudrücken. Das Rollenspiel unterstützt Kinder in ihrem Selbstfindungsprozess, trägt zur bewussten Persönlichkeitsentwicklung bei und unterstützt emotionale, soziale und sprachliche Kompetenzen. Die Phase des Rollenspiels klingt ungefähr im achten, neunten Lebensjahr aus.

In weiterer Entwicklungsfolge verstärken sich das Wissen- und die Lernbedürftigkeit, das logische Denken verstärkt sich. Die Kinder verlassen zunehmend die kindliche Traumwelt (magisches Denkverhalten) und wenden sich einer realistischen Erfassung der Welt zu. Der Gemütszustand wird ausgeglichener und auch die Aufmerksamkeitsfähigkeit und Konzentrationsspanne nehmen im Normalfall zu. Eine offene Haltung und wachsende Neugierde, unterstützen die natürliche Motivation zu lernen und auf unbekannte Situationen zuzugehen.

Die Bedeutung des Theaterspielens für das Kind

Die gemeinsame Bearbeitung von verschiedenen Inhalten bietet den Kindern die Möglichkeit der Auseinandersetzung mit verschiedenen Kulturen, mit unterschiedlichen Lebenswelten und vielfachen Erfahrungen. Theaterpädagogische Interventionen fördern den nonverbalen und verbalen Ausdruck und erweitern die Kommunikationsfähigkeiten und Ausdrucksmöglichkeiten. Gestik und Mimik werden gezielt geprobt und eingesetzt, um Emotionen zu erkennen, zu differenzieren und auszudrücken. Die Beobachtungsgabe, Nachahmungsfähigkeit und das aufmerksame Zuhören werden spielerisch geschult. Der sprachliche Bereich wird vielfältig gefördert: Tonlage und Tonfall, deutliche Artikulation, Betonung, Sprechrhythmus, Sprechgeschwindigkeit, Ausdrucks- und Modulationsfähigkeit der Stimme, Erweiterung des Wortschatzes, der Wortgewandtheit, Moderationsfähigkeit, Dialogfähigkeit und vieles mehr.

Entwicklungspsychologische Zusammenhänge in Bezug auf Sprache

Melodie und Rhythmus bestimmen die Musik wie auch die Sprache. Zauber-Reime bzw. Reime haben im Vergleich zur gesprochenen Sprache einen deutlichen Rhythmus. Der Text ist durch Reimendungen sehr einprägsam und erleichtert das Merken. Kinder entwickeln ein besseres Sprachgefühl, die Aussprache wird flüssiger (Stottertherapie) und der Wortschatz erweitert sich.

Die auditive Hörverarbeitung ist Grundlage für eine gesunde Sprachentwicklung, jedoch ist ein Zusammenspiel mehrerer Faktoren daran beteiligt. Am Beispiel einfacher „Fingerspiele“ („Finger- und Handgesten-Spiele“), wobei Feinmotorik mit rhythmischer Sprache verknüpft wird, kann die Kommunikation und Aktivität beider Gehirnhälften gefördert werden. Die Bereiche für die Feinmotorik der Hände und Finger grenzt direkt am Sprachzentrum und den Bereichen der Mundfunktionen im Gehirn. Dies zeigt deutlich den Zusammenhang zwischen Feinmotorik und Sprache. Wesentlich ist die Erkenntnis, dass die Entwicklung kognitiver Intelligenz, sich beim Kind nur über das Tun (forschende Kind) entwickelt. (vgl. nach Frühwirt / Meixner 1996, S.96)

Förderinhalte



Auditives Aufmerksamkeit und Merkgedächtnis

Zur Bewältigung von Aufgaben zur phonologischen Bewusstheit, muss man sich auf bestimmte Merkmale fokussieren und gleichzeitig irrelevante Merkmale unterdrückt. Sprachlich aufgenommene Informationen werden solange im sogenannten Arbeitsgedächtnis behalten, bis alle zu einer Lösung führenden Aufgabe notwendigen Verarbeitungsschritte abgelaufen sind.



Phonologische Bewusstheit im weiteren Sinne

Die phonologische Bewusstheit ermöglicht die Identifizierung und das Benennen von sprachlichen Einheiten (Lauten und Silben), die Segmentierung (Gliederung) von Wörtern, den Vergleich von lautgleichen sowie von vollständigen und unvollständigen Wörtern. Folglich ist die phonologische Bewusstheit eine wesentliche Voraussetzung, um den Lese- und Schreiblernprozess erfolgreich zu bewältigen.

Teilbereiche:

- Reimbewusstheit
- Silbenbewusstsein
- Lautbewusstsein

Die Entwicklung der phonologischen Bewusstheit und deren Bedeutung für das Lesen- und Schreiben lernen

Die phonologische Bewusstheit im weiteren Sinne entwickelt sich bei normalem Entwicklungsverlauf relativ spontan, ohne gezielte Förderung. Während sich die phonologische Bewusstheit im engeren Sinne nur unter expliziten Anleitung erworben wird. Die Fähigkeit zu phonologischen Bewusstheit ist in der Entwicklung nur als Möglichkeit angelegt, sie bildet sich erst durch gezielte Anregung aus.

Am Übergang beider Anforderungsniveaus stehen Teilleistungen wie Reimerkennung, Silbenmarkierung oder die Feststellung von Lautgleichheit, die ca. ein Jahr vor der Einschulung, also ab dem 5. Lebensjahr, erwartet wird.

Eine umfassende phonologische Bewusstheit mit der Fähigkeit zur kompletten Lautanalyse und -synthese wird ca. ab 6 Jahren erworben und entwickelt sich im Rahmen des Schriftspracherwerbs kontinuierlich weiter.

Kinder die bereits mit den vorbereitenden Grundlagen des Lesen- und Schreiben Lernens vertraut sind, verfügen über ausreichend Kapazität, die anderen für den Schriftspracherwerb wesentlichen Aufgaben wie zum Beispiel graphomotorische Fähigkeiten oder Schriftzeichen erkennen zu bewältigen.

Voraussetzungen um phonologische Bewusstheit zu erwerben

Phonologische Bewusstheit setzt immer ein bestimmtes Maß an auditiver Aufmerksamkeit, Konzentration sowie Gedächtnisfähigkeit voraus. Die auditive Aufmerksamkeit sowie die Leistungen des Arbeitsgedächtnisses werden von mehreren Faktoren bestimmt.

Auditive Merkfähigkeit

Aufmerksamkeit

Um Aufgaben zur phonologischen Bewusstheit zu bewältigen ist eine selektive Aufmerksamkeit notwendig. Der Fokus richtet sich auf bestimmte Merkmale einer Aufgabe und gleichzeitig werden irrelevante Merkmale unterdrücken. Bei der Aufgabe „Was hörst du am Anfang von Löwe?“ muss die Aufmerksamkeit auf eine bestimmte phonologische Einheit gerichtet werden und gleichzeitig die übrigen irrelevanten Lauteinheiten ignoriert

werden. Es bedarf einer bewussten Aufmerksamkeitszuwendung und die zur Lösung der Aufgabe dienenden Aufmerksamkeitskapazität.

Besteht eine Aufmerksamkeitsproblematik werden dadurch auch andere Teilbereiche beeinträchtigt.

Arbeitsgedächtnis

Im alltäglichen Sprachgebrauch müssen auditiv aufgenommene verbale Informationen nur für einen verhältnismäßig kurzen Zeitraum im Arbeitsgedächtnis beziehungsweise Kurzzeitgedächtnis gehalten

werden, zum Erfolg (Verstehen) zu führen. Bei Aufgaben zur phonologischen Bewusstheit ist das anders. Es müssen sprachliche Informationen solange zur Verfügung stehen, bis alle zu einer Lösung führenden Aufgabe notwendigen kognitiven Verarbeitungsschritte abgelaufen sind. Manchmal übersteigen die Aufgaben die Kapazität des auditiven Arbeitsgedächtnisses.

Die auditive Hörverarbeitung ist Grundlage für eine gesunde Sprachentwicklung, jedoch ist ein Zusammenspiel mehrerer Faktoren daran beteiligt. Am Beispiel einfacher Fingerspiele oder Zaubertricks, die durch einen Zauberspruch begleitet werden, wobei Feinmotorik mit rhythmischer Sprache verknüpft wird, kann die Kommunikation beider Gehirnhälften gefördert werden. Die Bereiche für die Feinmotorik der Hände und Finger grenzt direkt am Sprachzentrum und den Bereichen der Mundfunktion im Gehirn. Wesentlich ist die Erkenntnis, dass die Entwicklung kognitiver Intelligenz, sich beim Kind nur über das Tun (forschende, kreative Kind) entwickelt.

Hinweise zur Arbeit mit Lautdifferenzierung

Notizen:

Übungen und Spiele zur auditiven Merkfähigkeit und Aufmerksamkeit

Übungen und Spiele für die Gruppe

Klatsch dich ein

Alle stehen im Kreis und es wird im Kreis geklatscht (das Klatschen symbolisch mit den Händen weitergeben) – klatscht jemand zweimal muss die Richtung getauscht werden. Mit der Zeit kann die Geschwindigkeit erhöht werden.

Tiergeräusche – Memory

Alle Kinder stehen im Raum verteilt und ein Kind verlässt den Raum. Die Kinder bekommen ein Tier ins Ohr geflüstert oder ein Tierbildkärtchen (von einem Memory) heimlich in die Hand. Es gibt immer zwei gleiche Tiere. Immer zwei Kinder haben das gleiche Tier. Kommt das Kind in den Raum zurück, darf es die im Raum stehenden Kinder an der Schulter antippen und diese machen ihr Tiergeräusch. Das Kind soll die zusammen passenden Paare heraushören und neben einander stellen. Anschließend geht ein neues Kind aus dem Raum.

Dirigenten – Suche

Alle Kinder sitzen im Kreis und ein Kind verlässt den Raum. Eines der Kinder wird zum Dirigenten Ernannet. Der Dirigent gibt geräuschvollen Bewegungen vor, wie: Klatschen, auf die Oberschenkel patschen oder über sie streichen, stampfen, mit den Füßen am Boden schleifen usw. Die Kinder bekommen den Hinweis nur sehr unauffällig auf den Dirigenten zu schauen und trotzdem achtsam jede Veränderung zu beachten. Die Kinder beginnen und das eine Kind betritt den Raum, stellt sich in die Mitte des Kreises und versucht den Dirigenten zu entdecken.

🔗 Was machst du da?

Alle Kinder sitzen im Kreis nur zwei Kinder kommen in die Mitte. Ein Kind (1) stellt einen Bewegungsablauf pantomimisch dar. Das andere Kind (2) geht im Kreis herum, geht nach einer Weile zum Spielpartner und fragt: „Was machst du da?“ Das Kind (1) antwortet zum Beispiel: „Ich streichle ein Reh!“ obwohl es ganz etwas anderes macht (es putzt zum Beispiel Zähne), dann bricht es seine Handlung ab und geht im Kreis spazieren. Nun stellt das Kind (2) den Bewegungsablauf Zähne putzen dar, kommt das andere Kind (1) und fragt: „Was machst du da?“ antwortet es mit einer völlig anderen Antwort z.B.: „Ich koche eine Suppe!“ usw. Nach zwei Durchgängen kommen die nächsten Kinder an die Reihe.

Tipp: Einfache Handlungsbeispiele vorher mit den Kindern besprechen.

Beispiele: Blume riechen, Geschirr waschen, aufzeigen, Fußball spielen, Hund spazieren führen, trinken, essen, rufen, Schuhe putzen,..

Übungen und Spiele für die Freiarbeit

- **Wäsche aufhängen**

Material: Wäscheleine, Kluppen, bunte Tücher

Ablauf im Team: Ein Kind sagt dem anderen Kind drei Farben und dieses soll die Tücher in der richtigen Reihenfolge aufhängen. Hängen die Tücher auf der Wäscheleine wird gewechselt, das Kind welches aufgehängt hat sagt drei Farben und das andere Kind soll jetzt die Tücher in der richtigen Reihenfolge abnehmen. Das Spiel kann beliebig lange fortgeführt werden, indem immer ein Tuch mehr ins Spiel kommt.

- **Instrumente ordnen**

Material: verschiedene Instrumente

Ablauf im Team: Es werden unterschiedliche Instrumente in einem Korb angeboten, das Angebot kann auf dem Teppich oder beliebig anderen Unterlage durchgeführt werden. Die Kinder erproben gemeinsam die Instrumente und versuchen sich den Klang zu merken.

1. **Variante:** Die Instrumente liegen griffbereit vor den Kindern. Ein Kind schließt die Augen – das andere Kind wählt ein Instrument aus und spielt darauf und legt es wieder zurück. Das Kind öffnet die Augen auf ein Zeichen und versucht das richtige Instrument zu finden.
2. **Variante:** Vorerst liegen nur drei Instrumente vor den Kindern (die anderen im Korb). Ein Kind schließt die Augen und das andere Kind spielt auf den Instrumenten in einer beliebigen Reihenfolge. Das Kind öffnet die Augen und versucht die Instrumente zu ordnen. Die Kinder wechseln die Spielrollen – es kommt ein Instrument mehr dazu,....
3. **Variante:** Ein Kind spielt einen kurzen Rhythmus auf einem Instrument – das andere Kind versucht diesen zu wiederholen. Im Wechsel geben die Kinder unterschiedliche Rhythmen vor.

Übungen und Spiele zur Förderung der phonologischen Bewusstheit im weiteren Sinne

Reimebene

Spiel und Übungen für die Gruppe

- **Reimemory**

➔ Spielablauf wie beim „Tiergeräusche – Memory“ nur mit Reimwörtern.

Variante: Alle Kinder stehen im Raum verteilt, sie bekommen ein Reimwortkärtchen ausgeteilt. Die Kinder gehen im Raum umher und sprechen ihr Wort vor sich her – gleichzeitig versuchen sie ihren Reimwortpartner zu finden.

- **Reimsuche**

Material: Reimwörtermemory, Instrument

Es wird die eine Hälfte der Bildkärtchen eines Reimwörtermemorys auf den Boden im Raum aufgelegt. Die anderen Kärtchen werden an die im Raum stehenden Kinder verteilt – die Kinder betrachten ihr Kärtchen und bei ertönen eines Instruments bewegen sie sich im Raum (die Kinder achten auf den Rhythmus und sollen bei keinen Kindern sowie den Kärtchen nicht ankommen). Stoppt der oder die SpielleiterIn das Spiel des Instruments, stellen sich alle Kinder neben ihr am Boden befindliches Reimwortpärchen.

- **Reimtunnel**

Material: Wortlisten, Steine, Spinnen, Fledermäuse

Es werden zwei Reihen gebildet – die Kinder stehen mit ca. 1m Abstand einander gegenüber und bilden mit den Armen einen Tunnel. Ein Kind verlässt den Raum. Den Kindern werden nun schnell Wörter eingeflüstert – vier Kinder bekommen ein Reimwort. Beim Verteilen der Wörter ist zu beachten, dass alle entweder ein-, zwei- oder dreisilbig sind, damit sich ein Silbenrhythmus einstellt. Das Kind kommt nun in den Raum und darf langsam mit geschlossenen Augen durch den Tunnel gehen, während die „Tunnelkinder“ geheimnisvoll ihre Worte sprechen. Hört das Kind ein Reimwortpaar bleibt es stehen und bekommt einen Stein oder eine Stofffledermaus in die Hand und geht weiter.

Silbenebene

Übungen und Spiele für die Gruppe

- **Namen rhythmisieren**

Alle stehen im Kreis, einer nach dem anderen stellt sich mit seinem Namen vor, der rhythmisch begleitet werden soll. Die vorgestellten Namen werden allerdings bevor man sich selbst vorstellt von allen im Kreis wiederholt und dann kommt der eigene Name dazu (ähnlicher Spielablauf wie beim Spiel „Koffer packen“. Beispiel: „Florian“ (dreimal klatschen) – „Lara“ (zweimal patschen)...die bereits gehörten Namen werden zur Unterstützung von der

gesamten Gruppe gesprochen bzw. rhythmisiert und dann kommt ein weiterer Name dazu.....

Variante: Um sich die Namen der anderen Kinder wirklich gut zu merken könnte ein weiteres Kreisspiel durchgeführt werden. Diesmal wird nur geklatscht bzw. jemanden „zu geklatscht“ und der Name dazu Silben betont gesprochen. Beispiel: Florian klatscht Roman zweimal zu und Roman klatscht Lenz einmal zu usw.

- **Silbenzahl – 1, 2, 3**

Material: Bildkärtchen, Instrumente

Die Bildkärtchen liegen am Boden im Raum verteilt. Die Kinder bewegen sich gehend durch den Raum – ohne die Kärtchen oder MitspielerInnen zu berühren. Der oder die SpielleiterIn hat ein Instrument – wird dieses bespielt, bleiben alle Kinder blitzschnell im „Freeze“ stehen und lauschen die Anzahl der Schläge. Die Kinder suchen sich im Anschluss ein Bildkärtchen mit der richtigen Wortlänge und stellen sich dazu. Einige Kinder können ihr Wort rhythmisieren – dann gehen alle wieder im Raum umher,...

- **Silbenhüpfen**

Material: Bildkärtchen

Die Kinder bilden eine Reihe auf der einen Seite des Raumes – auf der anderen Seite steht mit Blick auf die Kinder nur ein Kind. Der oder die Spielleiterin teilt an die Kinder je ein Kärtchen aus. Das gegenüber stehende Kind fragt das erste Kind „Wie weit darfst du hüpfen?“ – das Kind segmentiert das Wort (klatschen, patschen) und springt dann einen, zwei, drei oder vier Schritte vor. In der nächsten Rund erhält jedes Kind erneut ein Bildkärtchen oder auch nur ein Kärtchen mit z.B. zwei Silbenbögen (Material: Drago im Zauberwald – Drachenstarke Schulvorbereitung) und muss sich ein Wort mit zwei Silben überlegen. Gewinner ist, wer als erster beim gegenüber stehendem Kind ankommt.

Übungen und Spiele für die Freiarbeit

- Silben segmentieren mit Schleichtieren
- Silben segmentieren mit Playmais, Perlen Fädeln, Pinzettenspiel

Lautebene

Übungen und Spiele für die Gruppe

- **Vokale schicken**

Alle Kinder stehen oder sitzen im Kreis. Der oder die SpielleiterIn gibt ein „A“ durch die Runde und alle Kinder geben das „A“ an den Nachbarn weiter. Jetzt soll sich das „A“ bei jedem anders anhören und dadurch auch eine andere Bedeutung gewinnen.

Den Kindern können vorab ein paar Ideen gegeben werden z.B.: „Stell dir vor du hast gerade etwas gut verstanden!“ „Stell dir vor du hast gerade eine dicke schwarze Spinne gesehen!“ usw. Es werden so alle Vokale weitergegeben.

Variante: Alle Kinder stehen oder sitzen im Kreis und es wird etwas Imaginäres pantomimisch vorsichtig, angewidert, erschrocken, achtsam, lieb,... in der Runde weitergegeben.

Variante: Alle Kinder gehen durch den Raum und bekommen den Auftrag sich mit einem Vokal kurz zu begrüßen oder eine kurze Begegnung verbal zu begleiten. Die „Ausrufe“ können auch pantomimisch begleitet werden zum Beispiel: Beim „I“ zeige ich erschrocken auf eine imaginäre Maus usw.

- **Tiere flitzen durch die Runde (Anlautspiel mit Namen)**

Die Kinder haben sich bereits über das Spiel „Namen rhythmisieren“ kennen gelernt. Durch dieses Spiel sollen die unterschiedlichen Anlaute der Namen kennen gelernt werden. Ein Kind nennt seinen Namen und den Anlaut, gemeinsam sucht die Gruppe ein Tier mit dem gleichen Anlaut. Bsp.: Maria – Maus, Roman – Rabe,... Auf „Los!“ läuft, fliegt, schleicht,... das imaginäre Tier einmal im Kreis und die Kinder sollen schnell über die Maus springen oder die Köpfe einziehen, wenn der Rabe eine Runde fliegt.

- **Anlautsalat**

Alle stehen im Kreis – der oder die SpielleiterIn gibt einen Anlaut vor z.B.: „M“ – alle Kinder mit einem „M“ im Anlaut tauschen die Plätze. Ist nur ein Kind mit diesem Laut anwesend, darf es den nächsten Laut vorgeben.

- **Anlautspiel mit Buchstaben**

Alle stehen oder sitzen im Kreis – in der Mitte liegen Kärtchen mit Buchstaben verteilt. Jeder steht ganz still und wartet ein gutes Moment ab, sich seinen Anlaut zu holen – dabei sollte sich immer nur ein Kind vom Platz bewegen, bewegen sich mehrere müssen alle wieder zurück treten und abwarten....

Außerhalb des Kreises sind viele Gegenstände im Raum verteilt. Bevor das nächste Spiel beginnt, wird das Buchstabenkärtchen bis jemand „Stopp!“ ruft, hinter dem Rücken weitergegeben. Jedes Kind hat nun einen neuen Anlaut – die Kinder sollen sich leise (ohne Gegenstände und einander zu berühren) durch den Raum bewegen und bei einem passenden Gegenstand stehen bleiben.

„Interaktives Bilderbuch betrachten“ oder eine spannende Reise mit Hund und Katz.....

Bilderbücher, in welchen der Text in Reimsprache verfasst ist, eignen sich wunderbar, um jungen Kindern methasprachliche Gegebenheiten kindgerecht zu vermitteln.

Die sich wiederholenden Redewendungen, helfen dem Kind den Kontext gut zu erfassen und den Handlungsablauf (Serialität) zu durchschauen. Reimen macht einfach Spass und motiviert, aufmerksam zuzuhören, aber auch kognitive Prozesse (Merkgedächtnis) werden unterstützt und gefördert.

Ziele:

- ☆ Förderung metasprachlicher Erkenntnisse
- ☆ Merkgedächtnis trainieren (Arbeitsgedächtnis)
- ☆ Aufmerksamkeitsspanne unterstützen
- ☆ Serialität, Handlungsabläufe erkennen
- ☆ Leseverständnis (sinnerfassendes Lesen)
- ☆ Kontext schrittweise erfassen
- ☆ Reimpaare finden
- ☆ Gemeinschaftsgefühl stärken (Gruppengefüge)

„Interaktives Bilderbuch betrachten“ oder eine spannende Reise mit Hund und Katz....

Material:

- ☆ Bilderbuch
- ☆ Handpuppen / Stoffpuppen: Katze, Hund, Vogel, Frosch, Drache
- ☆ Schleife, Hut, Zauberstab, Hexenkessel, Besen, Tuch

Ablauf:

Ich selbst verkleide mich als Hexe, mit Zauberhut, Schleife, Zauberstab und Hexenbesen. Im Korb hinter mir, sind die restlichen Utensilien verstaut. Nach und nach setzte ich meine Handpuppen ein, die zu den Kindern sprechen. Kommt der Drache an die Reihe kann bei der

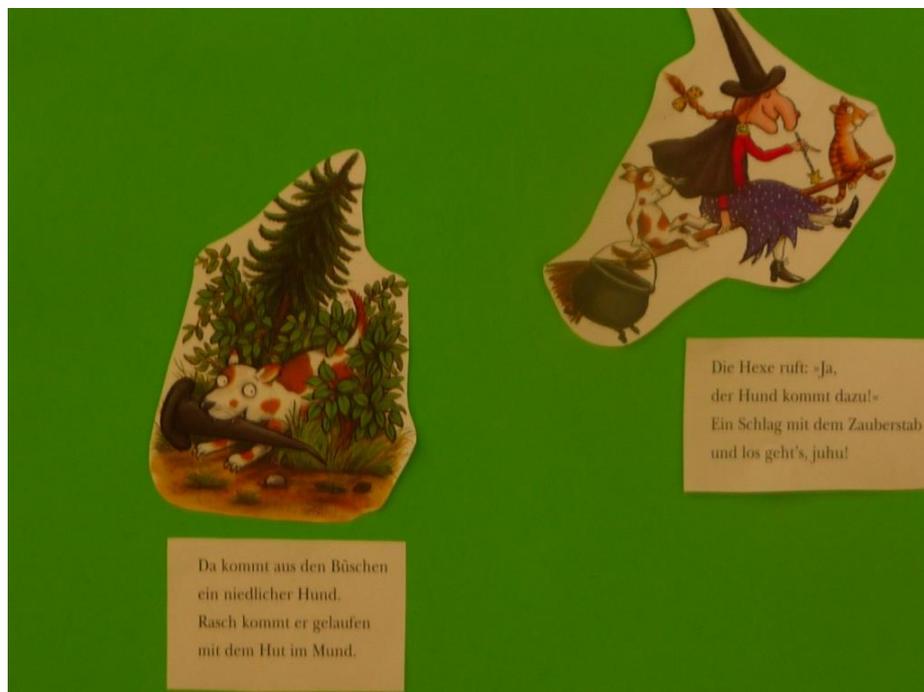
Textpassage: „Der Drache kommt näher, spuckt Feuer und Glut.“ Pyrowatte (Zauberwatte) entzündet werden. Kommt aus dem Sumpf das „Ungeheuer“ (Katze, Hund,...mit Schlamm bedeckt) verdecke ich alle Tiere mit einem Tuch. Damit der Zauber abschließend gelingt, darf jedes Kind eine wichtige Zutat für den Zaubertrank in den Hexentopf werfen – der Zauberspruch wird gemeinsam gesprochen.

Bilder der Reihe nach ordnen – Text zuordnen

Material:

- ☆ Farbkopien
- ☆ Textpassagen auf Kärtchen

Die wichtigsten Bilder werden farbkopiert und foliert. Die dazu passenden Texte befinden sich im Anhang. Die Kinder ordnen zunächst die Bilder in der passenden Reihenfolge – die Texte können anschließend gelesen und zugeordnet werden.



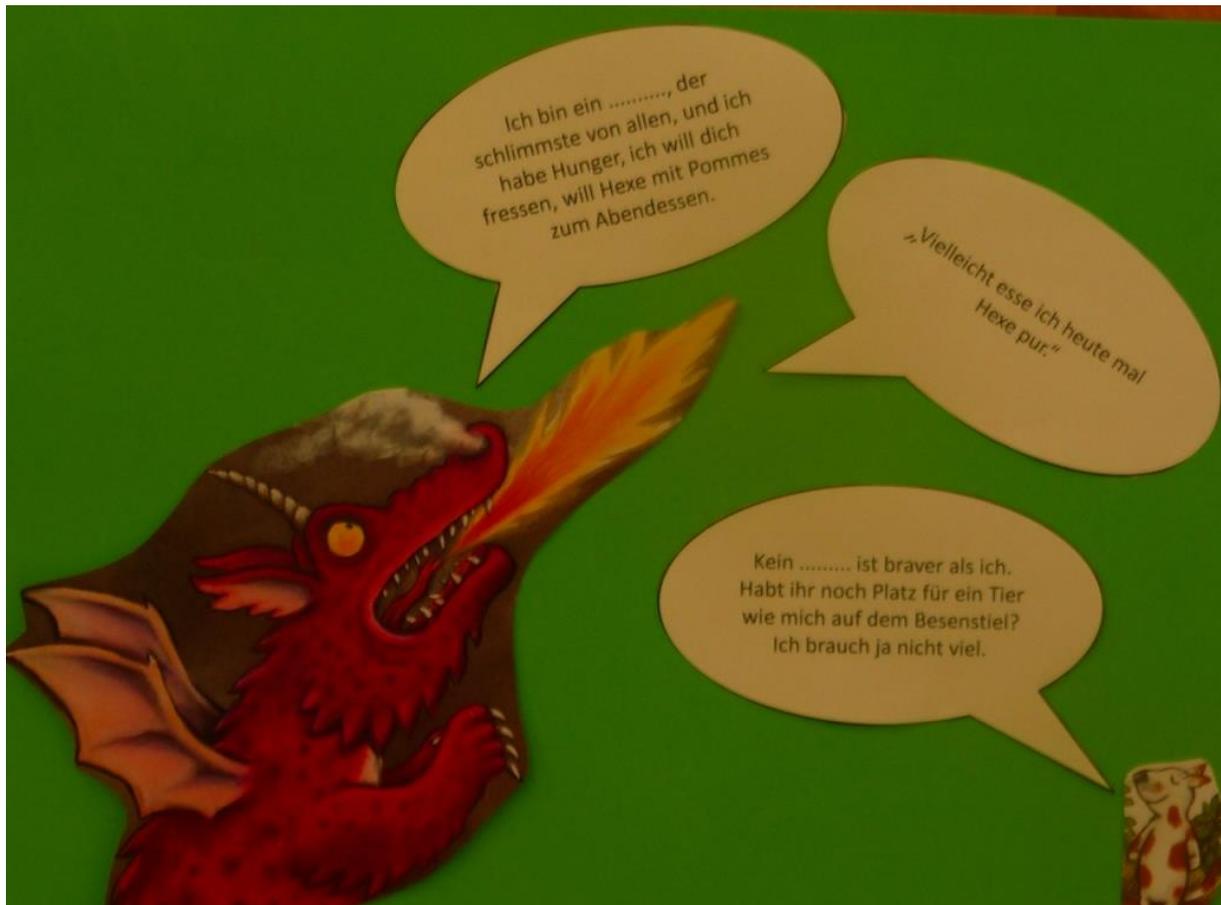
Sprachblasen zuordnen

Material:

- ☆ Figuren aus der Geschichte werden farbkopiert, foliert und ausgeschnitten
- ☆ Sprechblasen mit Text (im Anhang)

Ablauf:

Die Figuren werden ausgelegt. Das Kind wählt eine Sprechblase, liest den Text und ordnet sie der passenden Figur zu. Auf der Rückseite der Sprechblasen können Farbpunkte zur Selbstkontrolle angebracht werden, die mit der Figur ident sind. Die leeren Sprechblasen sollen dazu anregen, eigene Aussagen zu finden!



Reimwörter – Memory

Material:

- ☆ Blanko – Memokarten
- ☆ Kontrollkarte (im Anhang)

Reimwörter:

Kopf – Zopf – Zaubertopf

Hut – gut

Hund – Mund – Grund

Welt – bellt

zurück – Glück

fassen – lassen

Schrei – entzwei

Donnergetöse – böse

Abendessen – fressen

Mut – Glut

Not – Abendbrot

Ungeheuer – Feuer

Fell – Gebell

schmutzig – putzig

Tier – mir

sagen – Drachenmagen

Das Spiel kann zuerst aufgedeckt oder mit der Kontrolltafel oder gleich als Memory gespielt werden. Das Buch Bilderbuch bietet vielseitige Möglichkeiten – auch ein Schattentheater würde sich gut anbieten.

Axel Scheffler, Julia Donaldson: „Für Hund und Katz ist auch noch Platz“, Verl. Beltz

Bewegungsspiele – Spiele zur Schulung der phonologischen Bewusstheit und auditiven Wahrnehmung

☆ **Richtungshören mit Geräuschquellen**

- ➔ Die Kinder sitzen im Sitzkreis und ein Kind darf sich mit geschlossenen Augen in die Mitte des Kreises setzen (Augen so verbinden, dass die Ohren frei bleiben). An die Kinder im Kreis werden Bildkarten oder Schriftbildkarten (Frosch, Hexe, Vogel,...) ausgeteilt – auf Kommando darf eines der Kinder ein Geräusch nachahmen und das Kind in der Mitte zeigt in die Richtung der Geräuschquelle.

☆ **Merkspiel – Hexentopf**

- ➔ **Material:** Topf, Tuch, Gegenstände (Schlange, Spinne, Ast,...), Zauberstab
Die Kinder bilden einen Sitzkreis, in der Mitte steht ein Hexentopf, ein Tuch und etliche Utensilien liegen daneben. Reihum legt ein Kind nach dem anderen eine Zauberzutat in den Topf und benennt die bereits vorher genannten Dinge. Zum Beispiel: „Hokus Pokus in den Topf kommt ein Zapfen, eine Banane und ich gebe eine Spinne dazu.“ Wer kann sich möglichst viele Zutaten merken? (Spielidee: „Ich packe meinen Koffer...“)
Können nicht alle Gegenstände benannt werden, kann ein Ratespiel angehängt werden. Ein Kind nimmt heimlich ein Ding aus dem Topf, versteckt es hinter dem Rücken und beschreibt es. Wer kann es erraten?

☆ **Bewegungsformen der Bilderbuchfiguren finden**

- ➔ Die Kinder bewegen sich alle als eine bestimmte Figur (Hexe, Drache,..) durch den Raum. Regeln wie kein Körperkontakt, stimmlose oder stimmhafte Darstellung, werden vorher festgelegt.

☆ **Figurenpaare finden**

- ➔ Die Kinder verteilen sich im Raum – jedes Kind bekommt ein Kärtchen mit einem Bild oder Schriftbild (Hexe, Frosch,...) – die Kinder merken sich ihre Figur und bewegen sich als diese durch den Raum – gleiche Figuren werden gesucht und finden sich in einer Gruppe zusammen.

☆ **Reimwörter finden**

- ➔ Die Reimwörter werden den Kindern ins Ohr geflüstert oder als Kärtchen übergeben. Ziel ist, dass ein ausgewähltes Kind die Reimpaare herausfindet bzw. heraushört.
3 Varianten:
 - Die Kinder sitzen im Kreis und ein Kind (ohne Reimbegriff) steht in der Mitte. Jetzt tippt es ein Kind aus dem Kreis an – dieses sagt das Wort – usw. bis es alle Reimpaare gefunden hat.
 - Alle Kinder stehen im Raum verteilt (mit zugeteilten Reimwörtern) – das Kind ohne Reimwort tippt ein Kind an – dieses sagt das Reimwort – usw. das Spiel endet, wenn alle Reimpaare gefunden wurden.
 - Alle Kinder bewegen sich durch den Raum und sprechen ihr Reimwort dabei immer wieder aus – Ziel ist es wiederum möglichst bald alle Reimpaare heraus zu hören.**Weitere Variation:**
Das gleiche Spiel kann auch mit nachahmen von Geräuschen (quaken, Hexen kichern, Drachen pfauchen,...) gespielt werden.

☆ **Silben segmentieren**

- ➔ Alle Kinder stehen oder sitzen im Kreis – vor jedes Kind wird nun ein Bild aus dem Bilderbuch abgelegt – Ziel ist es, immer wieder seinen Platz zu tauschen, indem man das Wort vom ausgewählten Tauschpartner richtig klatscht, schnippt, patscht,....- der Ablauf soll sich nach einiger Zeit beschleunigen.

☆ **Wörter zerlegen – Klatschspiel im Kreis**

- ➔ Alle Kinder stehen im Kreis und legen die rechte Hand (Handfläche sieht nach oben) auf die Handfläche des rechten Nachbarn und die linke Hand wird den linken Nachbarn zum Darauflegen hingehalten (Hand ist unten).
Nun wird im Rhythmus („Silbentakt“) folgender Spruch gesprochen und pro Silbe ein Handschlag im Kreis weitergegeben:

„Oh Dra-che, Dra-che, Dra-che
frisst die He-xe, He-xe, He-xe und die Ka-tze
noch da-zu und raus bist du.

Oh Dra-che, Dra-che, Dra-che
frisst die He-xe, He-xe, He-xe und den Hund
dann noch da-zu und raus bist du.

Oh Dra-che, Dra-che, Dra-che
frisst die He-xe, He-xe, He-xe und den Vo-gel
noch da-zu und raus bist du.

Oh Dra-che, Dra-che, Dra-che
frisst die He-xe, He-xe, He-xe und den Frosch
dann noch da-zu und raus bist du.“

☆ **„Hexen-besen - Daduda“**

- ➔ Kreisstellung (Halbgruppe) und gemeinsamer Rhythmus.
Namenwort – Namenwort (Assoziationen oder Zusammensetzungen) –
Wortschatz themenbezogen:
1. Kind sagt: „Hexe“ – 2. Kind assoziiert: „Besen“ – Alle sagen: „Hexenbesen – Daduda“-
3. Kind sagt: „Drache“ – 4. Kind sagt: „Schwanz“ – Alle sagen: „Drachenschwanz – Daduda“
usw.

☆ **Silbenirrgarten**

- ➔ Ein Kind verlässt den Raum. Die Gruppe sucht sich gemeinsam ein zwei, drei oder sogar viersilbiges Wort aus dem Wortschatz des Bilderbuches aus. Jedes der Kinder bekommt nun eine Silbe Bsp.: „He – xen – hut“ – (die Silben kommen natürlich öfter vor) – bewegt sich durch den Raum und wiederholt diese deutlich immer wieder. Das Kind wird nun hereingeholt und soll unter dem Silbensalat das richtige Wort heraushören.

☆ **„Hix – hax – hex – du bist die neue Hex“**

Materialien: Hexenhut, Zauberstab

Ein Kind ist die Hexe – alle Kinder bewegen sich durch den Raum und richten ihre Aufmerksamkeit gut auf die Hexe – bleibt die Hexe stehen müssen alle Kinder blitzartig in ihrer Position einfrieren – die Hexe wiederholt diesen Ablauf eventuell ein paarmal – bleibt die Hexe nun stehen und zeigt mit den Zauberstab auf ein Kind und spricht: „Hix-hax-hex – du bist die neue Hex“ – kommt es zum Wechsel und das Spiel geht weiter.

☆ **A-B-Z – Spiel**

→ Alle Kinder stellen sich in einer Reihe oder im Kreis auf. Nun darf jedes Kind in der Reihenfolge des Alphabetes ein Wort oder einen Satz sagen. Die Wörter oder Sätze orientieren sich am Wortschatz vom Bilderbuch „Für Hund und Katz ist auch noch Platz“.

Bsp.: „Ah der Besen bricht entzwei,
Beeil dich er will sie fressen...
Cicarus hokus pokus....
Drache hau ab...
Er fürchtet sich sehr....
Flieg weg von hier,...
Geschwind, geschwind...usw.

Bewegungsspiele:

☆ **Drachenspiel**

→ Ein Kind ist der Drache und versucht die Mitspieler zu fangen – gefangene Spieler bleiben stehen und können nur durch den vor dem Spiel ernannten Frosch, Hund, Vogel oder der Katze erlöst werden. (Die Erlöser dürfen sich jedoch nur hüpfend, schleichend, kammelnd oder fliegend fortbewegen.)

☆ **Platzwechsel im Kreis**

→ Jedem Kind wird in der gleichbleibenden Reihenfolge eine Figur aus dem Bilderbuch zugeteilt: Hexe, Katze, Hund, Vogel, Frosch – die Kinder merken sich ihre Figur – der Spielleiter ruft dann z.B.: „Frosch“ und alle Frösche sollen hüpfend den Platz tauschen. Es kann auch ein Sessel aus dem Spiel genommen werden und das Kind, welches keinen Platz mehr ergattert ruft die nächste Figur – und sucht sich einen neuen Platz.

☆ **Huttanz oder Besentanz**

→ Ein Kind bekommt den Hut aufgesetzt oder den Besen in die Hand – dann wird Musik gespielt und alle Kinder bewegen sich tanzend durch den Raum und geben dabei den Hut bzw. Besen weiter – wer bei Musikstopp den Hut auf den Kopf bzw. den Besen in der Hand hält scheidet aus.

Verwendete Literatur

- H. Hoppe; „Theater und Pädagogik“, Lit Verl., 2010
S. Pfeiffer; „Sozial-emotionale Entwicklung“, Herder Verl., 2012
B. Jackel; „Das Netzwerk des Lernens aus neurophysiologischer Sicht“, Dortmund Verl., 2000
C. Saarni; „Die Entwicklung von sozialen Kompetenzen in Beziehungen!“, Kohlhammer Ver., 2002
E. Stabe; „Rhythmik im Elementar- und Primar- und Sonderschulbereich“, 1996