

## Wahrnehmung L1

## Signale aufnehmen und verarbeiten

Ziele: - Verschiedene Wahrnehmungsarten kennenlernen  
- Sich im Raum orientieren können  
- Den eigenen Körper erfahren

Umfang: 1-2 Lektionen

Level / Stufe: L1 / 2. Kindergarten

Voraussetzungen: Keine besonderen Voraussetzungen nötig

Stichworte: Wahrnehmung, Orientierung, Körperbewusstsein, Raumgefühl, verschiedene Sinne

### Ameisenhaufen

Alle Schülerinnen laufen wie Ameisen in einem bestimmten Bereich durcheinander (Kreis, Hallendrittel oder andere Felder als Ameisenhaufen wählen). Die Schülerinnen müssen möglichst im vorgegebenen Raum bleiben und dürfen sich nicht berühren. Sie nehmen so die eigenen Laufwege und die der anderen wahr und lernen diese einzuschätzen.

Varianten:

- Das Lauftempo wird verändert.
- Die Fortbewegungsart wird variiert (andere Tierarten, seitwärts, rückwärts, auf allen vieren etc.).
- Bei jeder Begegnung grüssen die Schülerinnen sich mit einem Handschlag oder einem anderen Ritual.
- Auf ein Signal hin bleiben die Schülerinnen wie versteinert stehen.
- Auf ein visuelles Signal hin stehen die Schülerinnen still und schauen zur Lehrperson, die sich immer wieder an eine neue Position begibt. Dadurch müssen sich die Schülerinnen laufend neu orientieren. Die Lehrperson stellt z.B. ein Tier dar und die Schülerinnen rufen laut, was sie sehen.

### Einlaufen/Einstimmung



### Farben fangen

Alle Schülerinnen bewegen sich frei in der Halle. Die Lehrperson nennt eine Farbe (zum Beispiel wie im Bild Grün) oder ein Material (Holz, Glas, Metall etc.). Die Schülerinnen berühren so schnell wie möglich die Gegenstände der entsprechenden Farbe oder aus dem genannten Material.

Als Erweiterung kann das Spiel als Fangis durchgeführt werden. Eine Schülerin wird mit einem Spielbändel markiert und ist die Fängerin. Die Lehrperson oder die Fängerin ruft eine Farbe auf, die innerhalb des definierten Spielraumes vorkommt. Wie viele Schülerinnen kann die Fängerin nun fangen, bis alle die Farbe berührt haben und dadurch in Sicherheit sind?

Varianten:

- Sowohl Farbe wie auch Form werden vorgegeben (Rot und rund).
- 2 Farben werden hintereinander berührt.
- Zur Erschwerung gibt die Lehrperson an, mit welchem Körperteil die Farbe berührt werden muss (Rot mit Nase), dadurch steigt der Spassfaktor und die Auseinandersetzung mit dem eigenen Körper wird intensiver gefördert.
- Die Lösung wird in ein Rätsel verpackt (zuerst Rätsel lösen, dann reagieren). Zum Beispiel «Die Farbe eines Elefanten» oder «Diese Farbe hat eine Tomate» etc.



## Hauptteil

### Wie gross bin ich?

Die Schülerinnen schätzen in 2er-Gruppen ihre Körpergrösse ab, indem sie 2 Seile oder Spielbänder in dem Abstand auf den Boden legen, den sie als ihre Körpergrösse schätzen. Nun legen sie sich zur Überprüfung zwischen die Seile. Mit demselben Vorgehen können auch die Spannweite der Arme oder weitere Referenzlängen des Körpers (Arme, Füsse) geschätzt werden. Die Schülerinnen lernen dadurch die Verhältnisse ihres Körpers kennen.



#### Variante:

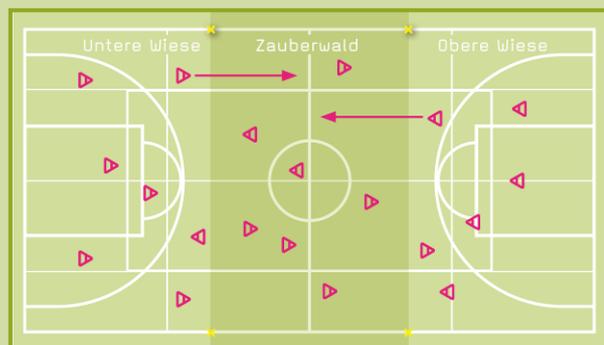
Mit einem Seil bilden die Schülerinnen die Silhouette der anderen Schülerinnen auf dem Hallenboden ab. Anschliessend suchen sie sich in der ganzen Klasse eine ihnen möglichst identische Silhouette und überprüfen ihre Einschätzung, indem sie versuchen, sich in diese hineinzulegen.



Material: 20–24 Springseile oder Spielbänder

### Zauberwald

Die Halle wird in 3 Zonen unterteilt. In der Mitte befindet sich der Zauberwald, im ersten und im letzten Drittel die sicheren Wiesen. Sobald Musik ertönt, rennen alle Schülerinnen von der einen Wiese zur anderen und wieder zurück, bis die Musik stoppt. Wer sich zu diesem Zeitpunkt im Zauberwald befindet, wird verzaubert und führt eine kurze Aufgabe aus (Versteinern, als bestimmtes Tier durch den Wald gehen etc.).



Material: 4 Markierkegel

### Figuren kopieren

Die Schülerinnen arbeiten in 2er-Gruppen. Eine Schülerin nimmt als Statue eine feste Position ein. Die zweite Schülerin versucht die Position zu spiegeln.

#### Varianten:

- Eine Schülerin schliesst die Augen und macht sich durch Ertasten der Statue ein Bild von ihr. Dann ahmt sie die Statue nach und öffnet die Augen, um die beiden Positionen zu vergleichen.
- Eine Schülerin formt die zweite Schülerin gemäss einer Vorlage (Lehrperson verteilt Bildvorlagen zum Beispiel aus einem Tierbuch).
- Eine Schülerin zeigt eine kleine Bewegung an Ort vor, die von der anderen imitiert wird.



### Mein Lieblingsplatz

Die Lehrperson besammelt die Schülerinnen im Mittelkreis. Dann sucht sich jede Schülerin ihren Lieblingsplatz in der Halle aus. Diesen Platz markiert sie mit einem Reifen oder einem Spielbändel und merkt ihn sich. Wenn alle Schülerinnen ihre Lieblingsplätze bestimmt haben, kehren sie wieder in den Mittelkreis zurück. Auf ein Zeichen hin begeben sich die Schülerinnen so schnell wie möglich auf ihre Lieblingsplätze. Sie dürfen dabei nichts und niemanden berühren. Wenn alle an ihrem Platz angekommen sind, ruft die Lehrperson die Schülerinnen wieder zurück in den Kreis. Bei den nächsten Durchgängen wird die Fortbewegungsart variiert (rückwärts, sich drehend, auf allen vieren, hüpfend etc.). Beim letzten Durchgang bekommen die Schülerinnen die Aufgabe, ihren Platz langsam, vorsichtig und mit geschlossenen Augen zu finden. Ein sporadisches Blinzeln ist erlaubt. Die Schülerinnen sollen sich während der Übung sicher fühlen.



#### Variante mit Zeitbezug:

Die Schülerinnen bewegen sich frei im Raum. Wenn die Lehrperson langsam den Satz sagt: «Alle Schülerinnen sind nun gleich auf ihrem Platz», sollen die Schülerinnen bei dem Wort «Platz» bei ihrem Platz angekommen sein.

Variante mit Platztausch: Die Schülerinnen merken sich im Verlauf der Übung die Lieblingsplätze der anderen. Die Lehrperson gibt Anweisungen, welche Schülerinnen miteinander den Platz tauschen, nachdem alle in der Mitte zusammengekommen sind.

Material: 20–24 Reifen oder Spielbändel

### Beobachter

Die Lehrperson bestimmt 2 bis 3 Schülerinnen, die zu Beobachterinnen werden. Die restliche Klasse stellt sich ungeordnet in einer oder mehreren Reihen vis-à-vis den Beobachterinnen auf, die sich die Positionen ihrer Klassenkameradinnen merken. Nun drehen sich die Beobachterinnen um, und auf Anweisung der Lehrperson wechseln 1 bis 3 Schülerinnen ihre Positionen. Anschliessend wenden sich die Beobachterinnen wieder der Klasse zu und versuchen zu erraten, welche 3 Schülerinnen nicht mehr an der gleichen Stelle stehen.

#### Varianten:

- Alle Schülerinnen nehmen eine spezielle Figur ein und verändern diese deutlich, falls sie sich verschieben. Dies erleichtert die Aufgabe für die Beobachterinnen.
- Alle Schülerinnen nehmen eine spezielle Figur ein und einige Schülerinnen verändern diese deutlich, jedoch ohne sich zu verschieben. Können die Beobachterinnen erraten, wer seine Körperhaltung verändert hat?



### Geheimsprache

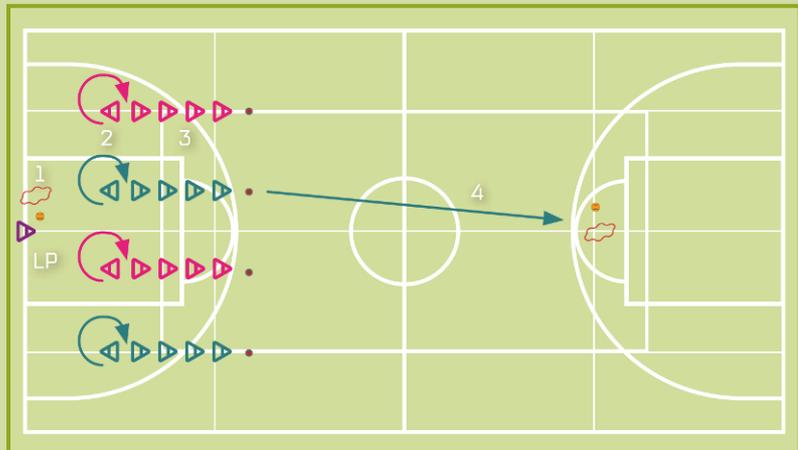
4 Gruppen stehen in einer Einerkolonne hinter einem Malstab und schauen nach vorne in Richtung der anderen Hallenseite, wo sich ein Ball und ein Bündel befinden. Die jeweils Letzten der Gruppe drehen sich nach hinten zur Lehrperson um (1), die entweder einen Ball oder einen Bündel hochhält. Dann dreht sich die Schülerin zur Kolonne um und gibt das entsprechende Zeichen der nächsten Schülerin weiter (2). Das Ziel jeder Gruppe ist es nun, der vordersten Schülerin der Kolonne mittels Klopfzeichen durchzugeben (3), ob sie den Ball oder den Bündel erlaufen muss (4). Klopfen auf die linke Schulter bedeutet «Ball», Klopfen auf die rechte Schulter bedeutet «Bündel». Nun muss das Signal möglichst rasch nach vorne transportiert werden, damit die vorderste Schülerin einen Vorsprung im Sprint um das richtige Objekt hat.

Variante:

4 Objekte bereitstellen und zu den Schultern zum Beispiel auch noch das Berühren des rechten und des linken Unterschenkels der vorderen Schülerin einbauen, um die Unterscheidung des zu erlaufenden Objekts auf 4 Merkmale zu erhöhen.

Material:

- 4 Malstäbe
- 2 Bälle
- 2 Spielbündel



## Schlussteil

### Geschenke erraten

Eine Schülerin sucht sich in der Halle (oder auch im Freien, je nach Ort der Durchführung) für eine zweite Schülerin ein Geschenk (Gerät oder Gegenstand) aus. Sie führt die zweite Schülerin, die nichts sehen darf (mit geschlossenen Augen, alternativ mit Augenbinde oder mit der eigenen Hand verdeckt), vorsichtig dorthin. Die zweite Schülerin versucht, sich den Gegenstand mit geschlossenen Augen durch ertasten einzuprägen. Danach wird sie von der ersten Schülerin wieder an den Ausgangspunkt zurückgeführt und darf die Augen öffnen. Kann die zweite Schülerin den Gegenstand identifizieren? Sie kann sich beim Wiederfinden des Geschenks auf ihre taktilen Erfahrungen oder auf den wahrgenommenen Weg stützen. Die Aufgabe kann erschwert werden, wenn auf dem Rückweg Umwege eingebaut werden.



#### Material:

- verschiedene kleine und grosse Geräte (optional)
- Augenbinden (optional)

### Organisationshilfen / Methodisch-didaktische Hinweise

- «Geschenke erraten» und «Beobachter»: Bei diesen Spielformen können verschiedene Geräte bereitgestellt werden, damit die Aufgaben vielseitiger und spannender werden.
- «Farben fangen» und «Geschenke erraten»: Mit diesen Spielformen können auch Geräte benannt beziehungsweise eingeführt werden.
- «Farben fangen»: Die Lehrperson kann ganz leise sprechen, sodass sich die Schülerinnen leise fortbewegen müssen. Sie lernen so den Gang auf den Fussballen, hören besser zu und sind konzentrierter.
- «Beobachter»: Das Spiel kann in mehreren Kleingruppen durchgeführt werden, um die Aufgabe zu erleichtern.
- Viele der Übungen können auch im Kindergarten-Klassenzimmer oder im Freien durchgeführt werden.