

Kinder leben heute mehr denn je in einer „Seh-Welt“. Unzählige visuelle Reize stürmen auf sie ein und müssen verarbeitet werden. Stundenlanges Fernsehen, Videogucken und Game-Boy-Spiel mit z.T. rasend schnellen Bildfolgen überfordern das einzelne Kind. Die Verinnerlichung gelingt nur, wenn Kindern genügend Zeit gelassen wird, sich mit wahrgenommenen optischen Phänomenen auseinanderzusetzen.

Etwa 75 Prozent von dem, was wir in unserer Umwelt wahrnehmen, verdanken wir unseren Augen. Sie erschließen uns die Welt in all ihren Farben, Formen und Facetten. Anschauung erreichen Kinder nur durch eigene Aktivität. Die Pädagogin kann Anschauungsprozesse durch Impulse steuern („Schaut euch die Blätter der Blume noch genauer an!“, „Vergleicht die beiden Vögel in ihrem Aussehen!“ usw.). Wichtig ist, dass die Pädagogin weiß, wohin sie die Aufmerksamkeit der Kinder lenken will, und dass sie selbst Unwesentliches von Wesentlichem trennen kann. Die Konkretheit der wahrgenommenen „Bilder“ führen das Kind vom Wahrnehmen zum Denken und machen ihm immer wieder neu das Spannungsverhältnis von Anschaulichkeit und Abstraktheit, von Einmaligkeit und Allgemeingültigkeit bewusst.

Wie schwierig es ist, ohne den Gesichtssinn auskommen zu müssen, kann sich jedes Kind vorstellen, das schon einmal in einem dunklen Zimmer nach dem Lichtschalter getastet hat.

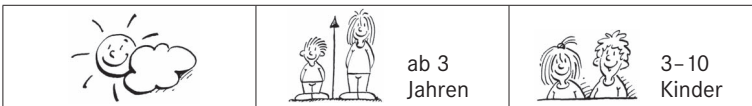
Die folgenden Spielangebote machen den Kindern deutlich, dass ihre Augen ganz besondere Fähigkeiten besitzen: Sie nehmen Personen und Gegenstände in ihrer äußeren Gestalt wahr, ermöglichen räumliches Sehen, geben Informationen über die Lage, Form und Bewegung von Gegenständen und können Farben, Größen und Helligkeit unterscheiden.

Übungsziele sind:

- Genaues Beobachten,
- Zunehmende Differenzierungsfähigkeit,
- Anschauung als Wahrnehmung (ein Apfel kann gesehen, aber auch gefühlt, gerochen und geschmeckt werden),
- Anschauung als Vorstellung („innere“ Reproduktion wahrge-nommener Personen, Gegenstände oder Ereignisse),

- Erhöhung der Aufmerksamkeitshaltung (Konzentrationsförderung),
- Förderung des Reflexionsvermögens und der Interpretationsfähigkeit,
- Verbesserung der Merkfähigkeit,
- Ansprechen von Spiel- und Experimentierfreude.

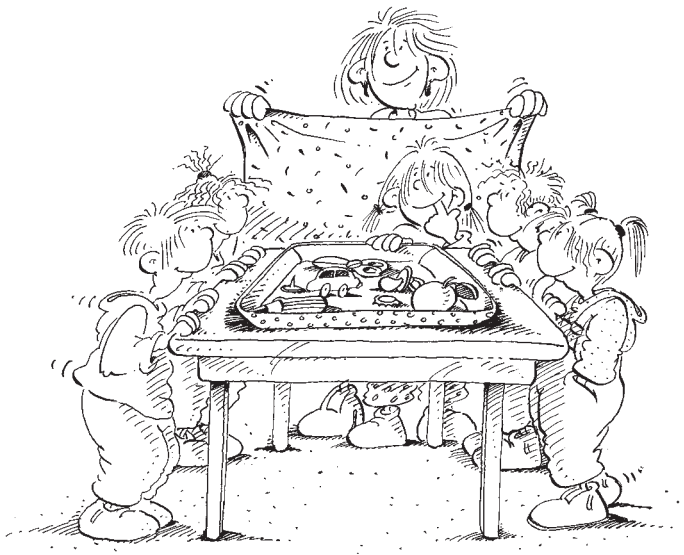
## Was steckt unterm Tuch?



**Material:** Gegenstände, Tablett, Tuch

**Geförderte Kompetenzen:** Beobachtungsfähigkeit, Aufmerksamkeit, Konzentrationsfähigkeit, Merkfähigkeit

Auf einem Tablett liegt eine Anzahl von gemischten Gegenständen (verschiedenartig nach Größe, Form, Zweck usw.) zunächst unter einem Tuch versteckt.



Auf ein Zeichen wird das Tuch entfernt, alle betrachten bei absolutem Schweigen die Dinge ein paar Minuten lang. Dann werden sie wieder zugedeckt. Jetzt muss jedes Kind eine möglichst große Anzahl der Gegenstände nennen, die sich auf dem Tablett befinden.

**Variation:** Erschwerte Form: Die Gegenstände müssen beschrieben werden. Welche Form, Farbe usw.?

## Platzwechsel



**Material:** keines

**Geförderte Kompetenzen:** Beobachtungsfähigkeit, Merkfähigkeit

Die Kinder sitzen im Stuhlkreis. Ein Kind verlässt den Raum. Zwei Kinder tauschen jetzt ihre Plätze. Das hereingerufene Kind hat nun die Aufgabe, den Platzwechsel zu erraten. Beobachtungsgabe und Merkfähigkeit werden bei diesem Spiel geübt.

## Entdeckerspiel



**Material:** keines

**Geförderte Kompetenzen:** Aufmerksamkeit, erkennen, differenzieren können, Schnelligkeit, Reaktionsvermögen

Die Pädagogin benennt drei Dinge, die unterwegs auf einem Spaziergang entdeckt werden müssen: z.B. einen großen Hund, eine Frau mit Kinderwagen, einen Radfahrer. Wer als Erster einen der Gegenstände sieht, meldet sich sofort. Er darf dann die nächsten drei Objekte nennen, die zu suchen sind.

## Spiegelbilder



**Material:** aufstellbare Spiegel, Zeichenpapier, Wachsmalkreiden, Tuschkästen  
**Geförderte Kompetenzen:** Beobachtungsfähigkeit, differenzieren, erkennen und benennen können

Die Kinder beschäftigen sich bei diesem Malspiel mit ihrem Spiegelbild. Sie betrachten ihr Gesicht, ihre Körperproportionen und ihre Kleidung. Der Schwerpunkt liegt im genauen Betrachten und Wiedergeben des Gesichts.

Alle Kinder sitzen an einem langen Tisch, auf dem für jedes Kind ein Spiegel steht und ein Papierbogen bereitliegt. Die Pädagogin lenkt die Aufmerksamkeit der Kinder auf ihre unterschiedliche Haarfarbe, auf die Augen, die Nase und den Mund. Anschließend erhält jedes Kind genügend Wachsstifte. Unter Zuhilfenahme des Spiegels malen sich nun alle. Am Schluss schauen sich Kinder und Pädagogin die Bilder gemeinsam an und versuchen, die typischen Merkmale eines jeden herauszufinden. Die fertigen Bilder können als „Porträtgalerie“ für einige Zeit den Gruppen- bzw. Klassenraum schmücken, ehe jedes Kind sein Bild mit nach Hause nimmt.

**Variation:** Statt eines Porträts malen sich die Kinder ganz. Dafür bilden sich Paare. Jeweils ein Kind legt sich auf einen großen Papierbogen (Makulaturpapier oder Tapetenrolle). Das andere zeichnet die Körperumrisse mit Wachsmalkreide oder einem dicken Filzstift. Die Fläche wird vom abgezeichneten Kind mit Wasserfarben ausgemalt. Am Schluss werden die fertigen Bilder gemeinsam betrachtet und besprochen.

## Lückenpantomime



**Material:** keines

**Geförderte Kompetenzen:** Beobachtungsfähigkeit, Konzentrationsfähigkeit, logisches Denken, Zusammenhänge erkennen, benennen können

Dieses Spiel enthält Elemente der Ketten- und Scherz pantomime. Die Spieler werden in Dreier- bis Fünfergruppen aufgeteilt. Die Gruppen denken sich alltägliche Handlungen aus wie Morgentoilette, Essenszubereitung, Aufräumen usw. und spielen sie nach einer kurzen Einübungsphase den anderen vor. Beim Vorspielen wird aber ein wichtiger Teil der Szene ausgelassen, z. B. wird beim Zähneputzen die Zahnpastatube nicht wieder zugeschraubt, beim Anziehen nur ein Schnürsenkel zugebunden ...

Die Szene soll möglichst echt gespielt werden, während die anderen Gruppen genau beobachten und mit nicht mehr als zwei Versuchen zu erraten haben, was gefehlt hat.

## Ich sehe was, was du nicht siehst



**Material:** siehe Spielverlauf

**Geförderte Kompetenzen:** Beobachtungsfähigkeit, Reaktionsvermögen, Schnelligkeit

Das wohl bekannteste optische Wahrnehmungsspiel: Ein Kind schaut sich (im Raum) um und wählt einen für alle gut sichtbaren Gegenstand. Dieser hat z. B. eine rote Farbe. Das Kind sagt: „Ich sehe etwas, was ihr nicht seht, und das ist rot.“

Alle anderen dürfen sich nun melden und raten. Falls die Aufgabe schwer lösbar ist, dürfen Tipps gegeben werden. Wer sie gelöst hat, darf als Nächster fragen.

## Die Hälfte vom Ganzen



**Material:** 15–30 Ansichtskarten

**Geförderte Kompetenzen:** Beobachtungsfähigkeit, erkennen und zuordnen können, Wahrnehmungsfähigkeit, Reaktionsvermögen, Schnelligkeit

Je nach Teilnehmerzahl werden 15–30 Ansichtskarten diagonal oder in der Mitte durchgeschnitten. Linke und rechte Kartenhälften werden sorgfältig auf zwei Haufen gelegt. Nun verteilt der Spielleiter die linken Hälften überall im Raum (verstecken!), während die übrigen Mitspieler draußen warten. Sind alle Kartenhälften versteckt, werden die anderen Mitspieler hereingerufen und bekommen die rechte Kartenhälfte. Sie müssen nun die dazugehörige Kartenhälfte suchen. Jeder darf sich eine neue rechte Kartenhälfte holen, wenn er das erste Pärchen vervollständigt hat. Sieger ist, wer zum Schluss die meisten vollständigen Karten besitzt.

## Tierpaare



**Material:** Bildkarten mit einfachen Tiermotiven

**Geförderte Kompetenzen:** Darstellung, Beobachtungsfähigkeit, erkennen und zuordnen können

Alle Kinder erhalten eine Bildkarte (oder einen Zettel), auf dem ein Tier abgebildet ist. Von jeder Tierart sind zwei Karten im Spiel. Sie werden gut gemischt und verteilt. Jedes „Tier“ (z. B. Frosch, Schlange, Adler, Hund, Katze) muss nun sein Gegenstück finden, indem es charakteristische Bewegungen ausführt. Empfehlung: Die Pädagogin erzählt von der Arche Noah. Ein schönes Spiel, bei dem es um freies Bewegen, genaues Beobachten, Erkennen und Zuordnen von Bildmotiv und Bewegungsabläufen geht.

## Gesichtsausdrücke



**Material:** Illustrierte, 2 Bogen Tonpapier, Scheren, Klebstoff

**Geförderte Kompetenzen:** Empathie, Wahrnehmung, Verbalisierung von Gefühlen, Differenzierung

Freude und Traurigkeit werden mithilfe von Gestik und Mimik ausgedrückt und dadurch erkannt. Warum ist man fröhlich oder traurig?

Die Pädagogin zeigt den Kindern im Sitzkreis nacheinander verschiedene Bilder von lachenden, weinenden, traurigen Personen. Die Kinder werden gefragt, warum wohl der eine oder andere traurig oder fröhlich ist. Es wird zu den Begriffen „Freude“ und „Traurigkeit“ gelenkt. Die Kinder erzählen, wann sie einmal fröhlich oder traurig waren. Aus einer bereitgelegten Illustrierten schneidet die Pädagogin ein „trauriges Gesicht“ und ein „fröhliches Gesicht“ aus und klebt sie auf einen Bogen Tonpapier. Die Kinder setzen sich jetzt an einen vorbereiteten Tisch. Sie schneiden aus Illustrierten Köpfe aus und kleben sie auf zwei aufeinanderliegende Tonpapierbogen. Die Collage wird gemeinsam betrachtet und besprochen.

Die Kinder lernen Gesichtsausdrücke, in diesem Fall zwei Extreme, wahrzunehmen, zu erkennen und sich darauf einzustellen (Sensibilisierung). Im Gespräch erfahren sie, dass es nicht nur glückliche Menschen gibt und wie man ihnen eventuell helfen kann.

## Was wurde weggenommen?



**Material:** mehrere beliebige Gegenstände

**Geförderte Kompetenzen:** genaues Beobachten, Merkfähigkeit, Konzentrationsfähigkeit, Spielfreude

Auf dem Tisch (Fußboden) liegen etwa 8 bis 15 Gegenstände. Alle Kinder schließen die Augen. Die Pädagogin nimmt einen auffälligen Gegenstand weg. Alle raten, was sie weggenommen hat. Wer es errät, darf den nächsten Gegenstand verstecken.

## Wer ist der Schatten?



**Material:** Bettlaken, Lampe, Befestigungsmaterial

**Geförderte Kompetenzen:** Fantasie, darstellen können, Beobachtungsfähigkeit, Spielfreude

Für dieses Spiel spannen wir ein Bettlaken auf (z. B. straff mit Reißzwecken in einem Türrahmen befestigt). Der Raum wird abgedunkelt. Nur etwa zwei Meter vom Laken entfernt steht eine Lampe.

Mehrere Kinder verlassen nun den „Zuschauerraum“ und gehen nach draußen. Zwischen Lampe und gespanntem Bettlaken steht jedoch immer nur ein Kind. Es darf beliebige Verrenkungen machen, kriechen, hüpfen, tanzen und lustige Laute ausstoßen. Die hinter dem Laken sitzenden Mitspieler (in der Rolle der Zuschauer) versuchen zu erkennen, wer sich hinter dem Schatten verbirgt.

Schattenspieler und Zuschauer wechseln nach einem Gruppeneinbruch die Rollen.



## Verrückter Frühstückstisch



**Material:** Geschirr

**Geförderte Kompetenzen:** Beobachtungsfähigkeit, Aufmerksamkeit, Merkfähigkeit

Wir decken den Tisch für sechs bis acht Kinder zum Frühstück. Zwei Kinder drehen sich um, während zwei andere einige Teile auf dem Tisch verändern (z. B. einen Teelöffel wegnehmen, eine Tasse auf den Frühstücksteller stellen usw.). Was stimmt nicht mehr?

## Bausteinsuche



**Material:** jeweils 4 Bausteine gleicher Form und Farbe

**Geförderte Kompetenzen:** Farben erkennen, differenzieren, vergleichen können, Wahrnehmung, Schnelligkeit

Die Pädagogin versteckt in einem anderen Raum für jedes Kind jeweils drei Bausteine der gleichen Form und Farbe; den vierten Baustein erhält das Kind selbst.

Nun müssen die Kinder nach den ihnen fehlenden Steinen suchen. Wer einen Stein entdeckt, der ihm nichts nützt, muss ihn im Versteck liegen lassen. Findet ein Kind nach einem längeren Zeitraum seine Steine nicht, dürfen ihm die anderen beim Suchen helfen. Wer fertig ist, darf mit seinen und den Bausteinen der anderen noch etwas bauen.

## Kartonversteck



**Material:** 8- 10 große Kartons

**Geförderte Kompetenzen:** konzentrierte Wahrnehmung, Merkfähigkeit

Die Kinder verstecken sich hinter, unter und in bunt herumstehenden und -liegenden Kartons. Von einem vorher festgelegten Punkt aus hat ein Kind die Aufgabe herauszufinden, wo sich ein Mitspieler versteckt hält. Vielleicht lässt sich auch noch erraten, wer es ist?

## Veränderungen von Geisterhand



**Material:** siehe Spielverlauf

**Geförderte Kompetenzen:** Beobachtungsfähigkeit, Merkfähigkeit

Alle Kinder bis auf eines verlassen den Raum, nachdem sie sich in diesem noch einmal gründlich umgesehen haben. Das zurückbleibende Kind (oder die Pädagogin) ändert nun allerlei Dinge im Raum um. Es nimmt z. B. ein Bild von der Wand, vertauscht Stühle, hängt eine Uhr um, stellt eine Vase auf einen anderen Platz. Danach werden die anderen Spieler in den Raum zurückgerufen und müssen nun erraten, was sich durch Geisterhand verändert hat. Ein spannendes Spiel, bei dem die Beobachtungs- und die Merkfähigkeit gefördert werden.

## Esspantomime



**Material:** keines

**Geförderte Kompetenzen:** freies Darstellen, sich vor der Gruppe bewegen können, Vorstellungsvermögen, Fantasie

Die Kinder überlegen sich, wie eine bestimmte Speise charakteristisch gegessen wird. Pantomimisch „essen“ die Kinder z.B. Spaghetti, Hähnchen, Pizza, ein zähes Schinkenbrot, eine Apfelsine oder Banane usw. Wer erkennt, was der Einzelne gegessen hat, darf die nächste Esspantomime vorführen.

## Mondgesicht



**Material:** 1 Stock oder Holzlöffel

**Geförderte Kompetenzen:** Beobachtungsfähigkeit, logisches Denken, Merkfähigkeit, Grobmotorik

Alle Kinder sitzen im Kreis. Die Pädagogin beginnt, indem sie mit dem Stock ein „Mondgesicht“ auf den Boden vor ihren Füßen malt. Dabei spricht sie als begleitenden Text „Der Mond ist rund, der Mond ist rund, er hat zwei Augen, Nas und Mund“. Das Malen des Mondgesichtes geschieht mit der rechten Hand. Danach wird der Stock mit der linken Hand an den rechten Nachbarn weitergegeben.

Und nun geht es reihum in der gleichen Weise. Weder Text noch Gemälde sind dafür ausschlaggebend, ob es einer richtig gemacht hat, sondern lediglich die Tatsache, dass mit der rechten Hand gemalt und mit der linken Hand weitergegeben wird. Die Pädagogin erklärt jedes Mal, ob es richtig oder falsch gemacht wurde, verrät aber natürlich nicht den Grund. Wer es nicht gleich beim ersten

Mal begriffen hat, schafft es vielleicht bei der ersten oder zweiten Wiederholung. Ein Spiel zur Schulung der Beobachtungsgabe und Grobmotorik.

## Sortieren



**Material:** beliebig

**Geförderte Kompetenzen:** Differenzieren, Gemeinsamkeiten erkennen

Nahezu alles lässt sich sortieren: Langes und Kurzes, Schmales und Breites, Großes und Kleines, Dickes und Dünnes.

Auf einem Teller sind Erbsen, Bohnen, Sonnenblumenkerne und Linsen vermischt. Die Kinder ordnen, was zusammengehört, und erkennen es.

## Schatzsuche



**Material:** beliebige Gegenstände (z. B. Spielzeugauto, Pappfigur, Flasche, Würfel, Tasse); vorbereitetes Arbeitsblatt

**Geförderte Kompetenzen:** Beobachtungsfähigkeit, Schnelligkeit, Wiedererkennen, Merkfähigkeit

Beobachtungsfähigkeit, Schnelligkeit und das Wiedererkennen der abgebildeten Gegenstände stehen im Mittelpunkt dieses Spiels.

Die Pädagogin hat für jedes Kind ein Blatt Papier vorbereitet, auf dem fünf Gegenstände abgebildet sind, die von ihr auf dem Spielgelände zuvor versteckt wurden. Auf ein Startzeichen beginnen die Kinder mit der Suche. Wer nach drei Minuten die meisten Gegenstände gefunden hat, ist Sieger.