

SCHALL

S



sch



Symbole



Auf den Arbeitsunterlagen findest du Icons.
Sie haben folgende Bedeutungen:



Unterricht



Experimente



Arbeitsaufträge



Arbeitsblatt



Fragen / Überlegungen



Erklärungen für Lehrpersonen



Turnlektion



Internet / Computer



Inhalt	
Symbole	2
Inhaltsverzeichnis Kindergarten	3
Was hören wir ?	4
Angenehme oder störende Töne ?	5
Achtung !	6
Laute Trommel, Leise Trommel	7
Ohrentheater	8
Töne im Gedächtnis	9
Geräuschmemory	10
Fledermaus im Zauberwald	11
Bienenstock	12



Augä zue und lose :

Was hört man in der Nähe ?

Was hört man in der Ferne ?





Was sind schöne Töne?

Musik, schnurren der Katze, Bachrauschen, Schneeflocken, Stimme der Eltern.

Was sind unangenehme Töne?

Wandtafel kratzen, Quietschen des Zuges, Surren einer Stechmücke, schriller Pfiff, zornige Stimme





Achtung !



- Autohupen
- Sirenen
- Schrei
- Achtung!
- Donner
- Pfiff der Lokomotive
- Bahnübergang Gebimmel,
- Gong
- Durchsage am Bahnhof





Laute Trommel, Leise Trommel



Die Kinder machen einen Kreis und halten sich an den Händen.
Der Kreis ist sehr eng.
Die Trommel beginnt zu schlagen.
Je lauter getrommelt wird, desto grösser der Kreis, je leiser, desto kleiner.
Die Lautstärke bestimmt die Grösse des Kreises.





Wir spielen Geräusche, wer kann es erraten ?

Worte, Gesten und Mimik ist nicht erlaubt

Zum Beispiel : bellen, fauchen, niesen, zischen, Glocken, Autolärm usw.





Die Kinder sind in Gruppen aufgeteilt.

Jede Gruppe bekommt ein Xylophon.

Das 1. Kind darf einen Ton spielen.

Das nächste Kind, das an der Reihe ist, spielt zuerst den gleichen Ton, den es vorher gehört hat, dann einen eigenen.

Das nächste Kind, das an der Reihe ist, spielt zuerst die gleichen zwei Töne, die es vorher gehört hat.

Das nächste Kind, das an der Reihe ist, spielt zuerst die gehörten drei Töne, dann einen eigenen und so weiter.

Wie viele Töne könnt ihr im Gedächtnis behalten?





Geräuschmemory



Memory-Spiel mit verschieden gefüllten Döslein.
Immer 2 passen zueinander.





Für den Garten geeignet

Anleitung:

- 5 Kinder sind Fledermäuse und haben die Augen verbunden.
- Die Anderen sind verteilt im Raum als Bäume im Zauberwald. Sie stehen in einem Hulla-Hoop-Reifen und dürfen sich nicht fortbewegen. Die Bäume sind so verteilt, dass die Fledermäuse ohne zu berühren zwischendurch fliegen können.
- Die Fledermäuse müssen durch den Wald und piepsen (oder sonst ein Ton) um sich zu orientieren. Die Bäume piepsen zurück (Schallreflexion). So können sie, aus dem zurückgesendeten Signal die Lage der Bäume erkennen und ausweichen.
- Wer zuerst durch den Zauberwald gekommen ist, ohne einen Baum zu berühren, hat gewonnen.
- Wer einen Baum berührt muss zurück an den Start.





Für den Garten geeignet

Anleitung:

Alle Kinder legen sich verteilt, mit verbundenen Augen auf den Boden. Eines ist die Biene und beginnt zu summen. Alle Anderen versuchen blind zu diesem Kind zu kriechen und es zu berühren. Bei Berührung mit einer Biene wird man auch zur Biene und beginnt zu summen. So weiter bis alle Bienen sind.

