

# SCHALL

S



NNNi



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



Unterricht



Experimente



Arbeitsaufträge



Arbeitsblatt



Fragen/Überlegungen



Erklärungen für Lehrpersonen



Turnlektion



Internet/Computer

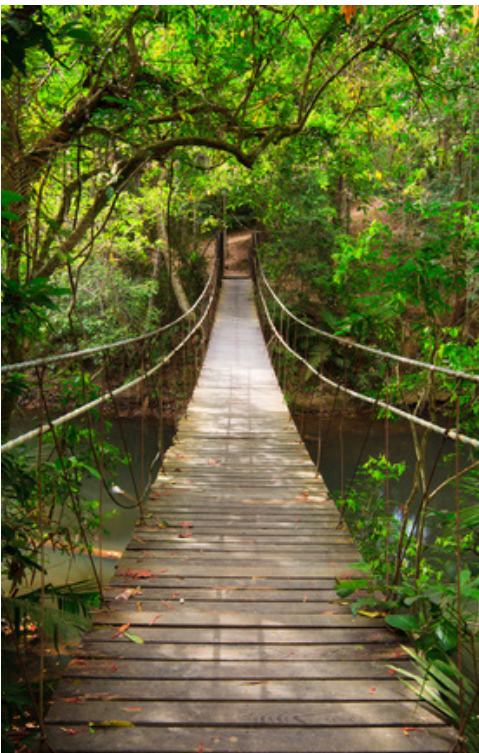


Inhalt	
Symbole	2
Inhaltsverzeichnis Kindergarten	3
Was hören wir?	4
Angenehme oder störende Töne?	5
Achtung!	6
Laute Trommel, leise Trommel	7
Ohrentheater	8
Töne im Gedächtnis	9
Geräusche-Memory	10
Fledermaus im Zauberwald	11
Bienenstock	12

## Auge zue und lose :

Was hört man in der Nähe?

Was hört man in der Ferne?

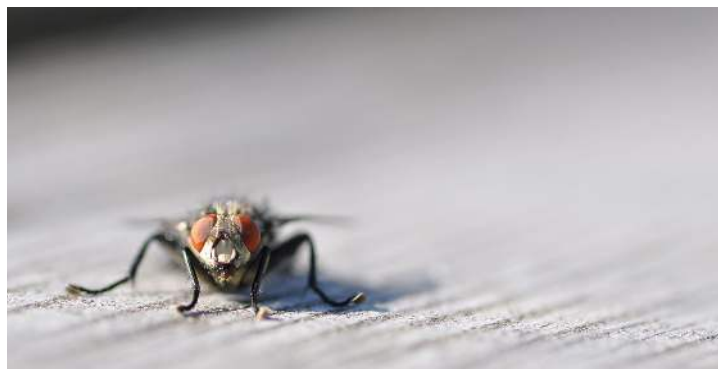


## Was sind schöne Töne?

Musik, Schnurren der Katze, Bachrauschen, nasse Schneeflocken, Stimme der Eltern.

## Was sind unangenehme Töne?

Wandtafelkratzen, Quietschen des Zuges, Surren einer Stechmücke, schriller Pfiff, zornige Stimme.



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



Die Kinder bilden einen Kreis und halten sich an den Händen.  
 Der Kreis ist sehr eng.  
 Ein Tamburin wird leise geschlagen.  
 Je lauter das Tamburin wird, desto grösser der Kreis, je leiser, desto kleiner.  
 Die Lautstärke bestimmt die Grösse des Kreises.



Wir spielen Geräusche, wer kann sie erraten?

Worte, Gesten und Mimik sind nicht erlaubt.

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



Die Kinder werden in Gruppen aufgeteilt.

Jede Gruppe bekommt ein Xylofon.

Das erste Kind darf einen Ton spielen.

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

Das nächste Kind in der Reihe spielt zuerst die gleichen zwei Töne, die es vorher gehört hat, dann einen eigenen.

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

Wie viele Töne könnt ihr im Gedächtnis behalten?



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



Für den Garten geeignet

## Anleitung:

- 5 Kinder sind Fledermäuse und haben die Augen verbunden.
- Die anderen sind im Raum verteilt als Bäume im Zauberwald. Sie stehen in einem Hula-Hoop-Reifen und dürfen sich nicht bewegen. Die Bäume sind so aufgestellt, dass die Fledermäuse, ohne sie zu berühren, zwischen ihnen durchfliegen können.
- Die Fledermäuse müssen durch den Wald „fliegen“ und piepsen, um sich zu orientieren. Die Bäume piepsen zurück (Schallreflexion). So können die Fledermäuse aus dem zurückgesendeten Signal die Stellung 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 im Raum, 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 selber zur Biene und beginnt zu summen. So weitermachen, bis alle Bienen sind.

