

Klangzoo

Akustische Gruppenspiele



1 Vorbereitung

Schneiden Sie für jede(n) SpielerIn ein Tier eines Tierkartenpaares aus und kleben Sie dieses auf einen (bunten) Eisstiel!¹ Geschickte Kinder helfen Ihnen gerne dabei. NichtleserInnen können durch Symbole auf den Stielen unterstützt werden. Natürlich funktioniert das Spiel auch ohne Eisstiele oder mit manuell beschrifteten Eisstielen.

Katze	Katze	Affe	Affe
Hund	Hund	Wolf	Wolf
Maus	Maus	Kräh	Kräh
Hahn	Hahn	Elefant	Elefant
Huhn	Huhn	Pferd	Pferd
Frosch	Frosch	Kuckuck	Kuckuck
Schaf	Schaf	Esel	Esel
Kuh	Kuh	Taube	Taube
Schlange	Schlange	Grille	Grille
Löwe	Löwe	Biene	Biene

2 Spiele

Spiel 1: Klangmemory (AG)

Vorbereitung: 1-3 SucherInnen werden so ausgewählt, dass eine gerade Anzahl an SpielerInnen übrig bleibt. Dann werden so viele Tierpaare gemischt, dass jede(r) SpielerIn ein Tier erhält. Die SpielerInnen ziehen ein Tier und überlegen still, welchen Laut dieses Tier macht. Dann stellen Sie sich im Kreis um die SucherInnen auf. Die Reihenfolge der SucherInnen wird vereinbart (z.B. Die jüngste Person beginnt).

Spielverlauf: Die SucherInnen nennen der Reihe nach den Namen eines Kindes, das seinen Laut vorführt, und dann den Namen eines anderen Kindes, das seinen Laut vorführt.

Stimmen die Laute überein? Dann nennt der/die SucherIn das Tier und erhält die Eisstiele. Die Kinder, deren Laute erraten wurde, setzen sich auf den Boden. Der/die SucherIn darf weiterraten.

Stimmen die Laute nicht überein? Der/die nächste SucherIn ist dran. Am Ende gewinnt der/die SucherIn mit den meisten Eisstielen.

¹Erhältlich in Drogeriemärkten.

Spiel 2: Geräuschkulisse (AD)

Vorbereitung: Es werden so viele Tierpaare gemischt, dass jede(r) SpielerIn ein Tier erhält. Die SpielerInnen ziehen ein Tier und überlegen still, welchen Laut dieses Tier macht. Dann verteilen sie sich im Raum.

Spielverlauf: Alle SpielerInnen beginnen auf ein Signal gleichzeitig die Tierlaute nachzumachen. Sie machen sich auf die Suche nach dem/der TierpartnerIn. Stehen alle Tierpaare beeinander, ist das Spiel gewonnen.

Variante 1 mit GewinnerInnen: Hat sich ein Tierpaar gefunden, nimmt es sich bei der Hand und läuft zum vereinbarten Punkt (z.B. bei einem Baum in Zweierreihe anstellen).

Variante 2 für Mutige: Der klassische Spielverlauf wird mit verbundenen Augen auf einem sicheren Gelände gespielt.

Spiel 2: Arche Noah (AS)

Vorbereitung: Für jede SpielerIn wird der Eisstiel eines Tieres gemischt. Achtung: Hier werden keine Tierpaare benötigt.

Spielverlauf: Alle SpielerInnen sitzen im Kreis. Der/die erste SpielerIn zieht ein Tierkärtchen und macht den passenden Laut nach (z.B. „Wau!“). Der/die zweite SpielerIn zieht ein neues Tierkärtchen und reiht den passenden Laut an (z.B. „Wau!“, „Muh!“) usw. Das Spiel ist gewonnen, wenn alle SpielerInnen am Ende gemeinsam die ganze Tierkette gemeinsam wiederholt haben.

Viel Spaß!