

# Vorschläge für die Turnstunde

## Übungen zur Schulung der akustischen Aufmerksamkeit



### Zirkusspiel I

**Ziel:** Schulung der akustischen Aufmerksamkeit, der motorischen Geschicklichkeit, der Reaktionsfähigkeit

**Material:** Reifen oder Springschnüre

#### **Beschreibung:**

Jedes Kind hat einen Reifen und stellt ein Tier in einem Zirkuszelt dar. Dann gibt der Dompteur oder der Zirkusdirektor Anweisungen:

„Meine Damen und Herren, sehen Sie was unsere Elefanten alles können, sie hüpfen nur mit dem rechten Fuß um ihre Reifen herum“ usw.

Sie hüpfen mit dem linken Fuß.

Sie hüpfen mit beiden Füßen vorwärts/rückwärts.

Sie gehen auf allen vieren rückwärts um den Reifen.

Sie gehen auf den Zehenspitzen vorwärts/rückwärts.

### Zirkusspiel II

**Ziel:** Schulung der akustischen Aufmerksamkeit, der motorischen Geschicklichkeit, der Reaktionsfähigkeit

**Material:** Reifen und Bälle

#### **Beschreibung:**

Jedes Kind hat einen Reifen und einen Ball. Nun sind die Kinder Artisten. Die Kinder bekommen wieder Anweisungen vom Zirkusdirektor:



Alle Artisten rollen den Ball mit der rechten/linken Hand vorwärts/rückwärts um den Reifen.

Alle Artisten rollen den Ball mit dem rechten/linken Fuß vorwärts/rückwärts um den Reifen.

Hier ist der Fantasie der Lehrkraft keine Grenze gesetzt.

#### **Variationen:**

Der Zirkusdirektor muss nicht immer die Lehrkraft sein, auch Kinder können diese Rolle übernehmen.

## Schlangenspiel

**Ziel:** Serialität - Erfassen des Hintereinanders, Schulung der akustischen Aufmerksamkeit und des sozialen Verhaltens

**Material:** Musik



### **Beschreibung:**

Die Kinder stellen sich hintereinander auf und halten sich an den Schultern fest. Sie bilden eine Schlange, die sich zur Musik durch den Turnsaal bewegt/läuft – niemand darf verloren gehen! Nach einer bestimmten Zeit hört die Musik ganz kurz zu spielen auf, dann geht das 1. Kind an das Ende der Schlange und das 2. Kind übernimmt die Führung, das Spiel geht solange bis jedes Kind die Schlange angeführt hat.

## Klatschkette

**Ziel:** Schulung der Reaktionsfähigkeit und der akustischen Aufmerksamkeit

**Material:** keines

### **Beschreibung:**

Alle Kinder sitzen im Kreis. Sie klatschen der Reihe nach einmal in die Hände, so dass eine Klatschkette entsteht, die nicht unterbrochen werden darf.

### **Variationen:**

- Die Kinder führen das Spiel mit geschlossenen Augen durch.
- Ein Kind wird immer übersprungen.
- Richtungswechsel auf Zuruf.
- Die Kinder stampfen mit den Füßen.
- Sie klopfen mit den Händen auf den Boden.

# Übungen zur Schulung der Intermodalität

## Hasenohren–Geigen–Spiel



**Ziel:** Intermodalität, Umsetzen einer bestimmten Bewegung in eine andere

**Material:** keines

### **Beschreibung:**

Alle sitzen im Kreis, der/die Vorspieler/in ist in der Mitte des Kreises und läuft in diesem herum. Er/sie macht abwechselnd Hasenohren (die Hände vom Kopf wegspreizen) oder er/sie spielt mimisch Geige. Die im Kreis sitzenden Kinder führen die jeweils andere Bewegung der beiden Bewegungen aus. Der/die Spieler/in in der Mitte versucht die Kinder zu verwirren indem er/sie z. B. schnell die Bewegungen wechselt oder ganz andere dazwischen macht. Irrt sich ein Kind, so muss es in den Kreis.

### **Variationen:**

Die Bewegungen werden nicht nachgemacht, sondern stehen für andere Bewegungen. Z. B. bei den Hasenohren gehen alle Kinder in die Hocke, bei der Geige stellen sich alle auf die Zehenspitzen.

## **Aufgepasst**

**Ziel:** Intermodalität, Umsetzen von akustischen Signalen in Bewegungen

**Material:** keines

### **Beschreibung:**

Für verschieden Körperhaltungen (z. B. sitzen, stehen, gehen) werden mit den Kindern verschiedene Klatschmotive ausgedacht: einmal klatschen bedeutet sitzen, zweimal klatschen bedeutet gehen ... Es lassen sich damit auch Aufgabenketten zusammenstellen (zweimal – einmal – zweimal = gehen – sitzen – gehen).

### **Variationen:**

Für verschiedene Körperhaltungen werden verschiedene akustischen Signale vereinbart (z. B.: klatschen = sitzen, stampfen = gehen, klopfen = stehen)

# Übungen zur Schulung der optischen Wahrnehmung

## Spiegelspiel

**Ziel:** Schulung der optischen Differenzierung

**Material:** keines

**Beschreibung:**



Ein Kind steht vor der Gruppe wie vor einem „Spiegel“. Alle seine Bewegungen sollen von der Gruppe nachgeahmt werden. Klare und einfache Bewegungen sind wichtig, z. B. Heben beider Arme, Hin- und Herdrehen des Kopfes, Falten der Hände usw.

**Variationen:**

Die Kinder können auch die Mimik des vorzeigenden Kindes nachahmen, z. B. heiter, traurig, ängstlich, enttäuscht usw.

Die Kinder können auch paarweise stehen und immer nur ein Kind stellt den Spiegel des anderen dar.

## Onkel Joe macht immer so

**Ziel:** Nachahmen und Merken von Bewegungen, Schulung der Serialität

**Material:** keines

**Beschreibung:**

Die Kinder und der/die Spielleiter/in sitzen im Kreis. Der/die Spielleiter/in stellt seinem/seiner rechten NachbarIn die Frage: „Kennst du Onkel Joe?“ Diese/r verneint, worauf der/die Spielleiter/in erklärt: „Onkel Joe macht immer so!“ Dabei hebt er/sie die Hand und winkt. Der/die Nachbar/in ahmt die Bewegung nach und wendet sich seinerseits/ihrerseits an seine/n rechte/n SitznachbarIn mit der selben Frage, Erklärung und Bewegung. Frage, Erklärung und Bewegung wandern nun von Kind zu Kind in der ganzen Runde bis alle mit der Winkbewegung dasitzen. Dann kommt eine andere Bewegung.

**Variation:**

Das zweite Kind macht die alte und anschließend eine neue Bewegung und zeigt dem 3. Kind praktisch 2 Bewegungen hintereinander Z. B. Winken und Kopfnicken.

## Affenturnen

**Ziel:** Nachahmen von Bewegungen, Einhalten der Reihenfolge

**Material:** keines



**Beschreibung:**

Alle gehen im Gänsemarsch im Raum herum. Plötzlich zeigt das 1. Kind eine Figur, eine spaßige Verrenkung oder eine kleine Turnübung vor, oder ahmt ein Tier nach. Die Kinder machen nun nach der Reihe dieses 1. Kind nach wenn das letzte Kind an der Reihe ist dann geht das 1. Kind nach hinten und das neue 1. Kind macht etwas Neues ...

# Übungen zur Schulung der Raumorientierung

## Schatzsuche

**Ziel:** Schulung der Raumorientierung, der Links–Rechts-Orientierung, der Reaktionsfähigkeit, gezielte Bewegungen im Raum durchführen

**Material:** Langbänke, Medizinbälle, Matten, Kegel, Springschnüre, Reifen usw.



### Beschreibung:

Im Turnsaal ist eine Hindernisbahn aufgebaut. Hier ist Ihrer Fantasie (je nach dem wie der Turnsaal ausgestattet ist) keine Grenze gesetzt.

Einem Kind werden die Augen verbunden. Ein kleiner Schatz wird versteckt (Tuch, Ball, Zuckerl oder Ähnliches). Ein anderes Kind muss das blinde Kind nur mit wörtlichen Anweisungen zum Schatz führen. „Gehe zwei Schritte vor, einen Schritt nach links, usw.“

## Hindernisparcours

**Ziel:** Schulung der Raumorientierung

**Material:** Langbänke, Medizinbälle, Matten, Kegel, Springschnüre, Reifen usw.

### Beschreibung:

Im Turnsaal ist eine Hindernisbahn aufgebaut. Hier ist Ihrer Fantasie keine Grenze gesetzt.

Die Kinder bekommen einen kleinen Gymnastikball, oder einen Tennisball und sollen diesen, je nach Anweisung des/der Lehrers/Lehrerin, mit der rechten/ linken Hand oder dem rechten/ linken Fuß durch diesen Hindernisparcours bewegen.

## **Slalom**

**Ziel:** Schulung der Raumorientierung

**Material:** Seile, Medizinbälle, Gymnastikbälle, Kegel, kleine Ringe, und Ähnliches

### **Beschreibung:**

Ein Slalom wird im Turnsaal aufgebaut. Dazu können alle möglichen Geräte verwendet werden.

Anschließend sollen die Kinder mit einem Rollbrett durch diesen Slalom durchfahren.

### **Variationen:**

Ein anderes Kind schiebt das Rollbrett auf dem ein anderes Kind sitzt durch den Slalom.

## Raster gehen

**Ziel:** räumliche Beziehung rechts-links, vor-zurück am eigenen Körper erleben

**Material:** Teppichfliesen oder Springschnüre

### **Beschreibung:**

Im Turnsaal ist ein Raster aufgelegt. Dazu eignen sich Teppichfliesen, wer allerdings keine hat kann auch Springschnüre verwenden und ein Raster auflegen.

Das Kind soll sich nach den Anweisungen des/der Spielleiters/Spielleiterin im Raster fortbewegen. Der Körper soll dabei nicht gedreht werden. Z. B. 2 Schritte vor, 1 Schritt nach links, 1 Schritt vor, 2 Schritte nach rechts, 2 Schritte nach links. Wenn das Kind aus dem Raster kommt ist das Spiel zu Ende.

### **Variationen:**

Wenn die Kinder schon lesen können, kann diese Übung in einen Stationenbetrieb eingebaut werden und man kann Auftragskärtchen vorlesen lassen. Wenn das Kind aus dem Raster kommt, ist das Spiel zu Ende.



## Kinder Boogie Woogie

**Ziel:** Schulung des rhythmischen Empfindens und der Raumorientierung

**Material:** ev. Liedtext

Erst kommt das rechte Bein hinein,  
dann kommt das rechte Bein heraus,  
dann kommt das rechte Bein hinein,  
und dann schütteln wir es aus.

Dann kommt der Boogie-Woogie, Woogie und dann drehen wir uns um  
und alle machen mit 2, 3, 4, Boogie-Woogie, Boogie-Woogie, Boogie-Woogie und  
alle machen mit.

### **Beschreibung:**

Wer kennt ihn nicht den lustigen Kinder Boogie Woogie. Das Lied zuerst einige Male durchsingen - mit den jeweiligen Bewegungen. Im Turnsaal können die Kinder dann in einem Kreis stehen und die jeweiligen Bewegungen in den Kreis hinein und wieder heraus machen.

### **Variationen:**

- linkes Bein – rechte Hand
- linke Hand – rechter Arm
- linker Arm – rechtes Ohr
- linkes Ohr – Nasenspitze
- rechte Semmel (Gesäßhälfte) – linke Semmel
- usw.



# Übungen zur Schulung der Serialität

## Schlangenspiel

**Ziel:** Serialität - Erfassen des Hintereinanders, Schulung der akustischen Aufmerksamkeit und des sozialen Verhaltens

**Material:** Musik

**Beschreibung:**

siehe: akustische Aufmerksamkeit

## Mutter/Vater, wie weit darf ich reisen?

**Ziel:** Schulung der Serialität, der akustischen Gliederungsfähigkeit

**Material:** keines

**Beschreibung:**

Die Kinder stehen in einer Reihe auf der einen Seite des Turnsaals, auf der anderen Seite steht die „Mutter/Vater“. Die Kinder fragen jetzt nacheinander: „Mutter/Vater wie weit darf ich reisen“. Die Mutter/der Vater nennt nun einen Ort, ein Land oder Ähnliches z. B. „Bis nach Japan“. Japan besteht aus 2 Silben daher darf das Kind zwei Schritte machen. Das Kind das zuerst bei der Mutter/dem Vater ist hat gewonnen.



## Onkel Joe macht immer so

**Ziel:** Nachahmen und Merken von Bewegungen, Schulung der Serialität

**Material:** keines

**Beschreibung:**

siehe: **optische Wahrnehmung**