**Spiele zum Training des Gehörsinns und des Richtungshörens**

* ***„SekretärInnen- Spiel“*** (lebhaftes Spiel!)

Zwei Gruppen spielen gegeneinander und stellen sich an zwei gegenüberliegenden Wänden auf. Jedes Team bestimmt einen „Sekretär“ oder eine „Sekretärin“, die sich vor die „gegnerische“ Gruppe stellen. Sie sollen versuchen, ein (möglichst mehrsilbiges) vorgegebenes Wort zu hören, das ihnen die eigene Mannschaft (von der anderen Seite) zuruft. Diese beiden – unterschiedlichen! - Wörter zeigt der Spielleiter vorher auf einem Zettel den Teams. Dumm nur, dass beide Teams auf Kommando gleichzeitig möglichst lautstark versuchen, ihr Wort der auf der anderen Seite postierten Sekretärin zuzurufen … Gesten o. ä. sind natürlich verboten. Besonders schwierig wird es, wenn die beiden Wörter ähnlich sind. Sobald eine Sekretärin meint, das Wort verstanden zu haben, hebt sie die Hand und beide Teams verstummen. Falls die Lösung falsch war, gibt der Spielleiter erneut das Kommando zur Übermittlung.

Vorsicht: Nach nur wenigen Durchgängen werden die ersten Kinder bereits heiser!

**Material**: Zettel, Stift

* ***„Im Tal der Klapperschlangen“ / „Heulbojen“***

Die Kinder verteilen sich im Raum. Ein Kind versucht, mit verbundenen Augen das Zimmer zu durchqueren, ohne ein anderes Kind zu berühren. Dazu machen die Mitspieler, in deren Nähe das Kind kommt, klappernde/zischende bzw. heulende Geräusche; je näher der Kandidat kommt, desto lauter.

**Material**: evtl. Rasseln o.ä.

* ***„Wind in den Weiden“***

Das Spiel ähnelt dem „Heulbojenspiel“. Ein Kind versucht mit verbundenen Augen durch eine von den Mitschülern gebildete Gasse zu gehen / hüpfen / krabbeln … Die Kinder „lenken“ den Kandidaten durch Windgeräusche, wenn dieser in ihre Nähe kommt.

* ***„Wer ist der Störenfried?“***

Alle Kinder verteilen sich im Raum. Alle machen ein vorher festgelegtes Geräusch, nur *ein* Kind macht ein anderes. Ein Kandidat muss mit geschlossenen Augen die „fremde“ Geräuschquelle identifizieren.

**Material**: evtl. verschiedene Orffinstrumente, Boomwhackers in zwei Tonlagen, …

* ***„Versteck dich im Eck“*** (auch gut im Freien zu spielen)

Ein Kind hat die Augen verbunden. Die anderen verstecken sich möglichst leise in einer der durchnummerierten Ecken des Zimmers / der Turnhalle / eines abgegrenzten Platzes im Freien. Das Kind versucht zu erlauschen, in welchem Eck sich am meisten versteckt haben und nennt eine der Ecken (z.B. „Eck drei“). Die darin befindlichen Schüler sind ausgeschieden. Die übrig gebliebenen Kinder verstecken sich erneut möglichst leise. Gewonnen hat, wer als letzter „entdeckt“ wird.

* ***„Schleich aus dem Kreis“***

Die Teilnehmer bilden einen Kreis (ca. 1 m Abstand zum Nebenmann) und schließen die Augen bzw. drehen sich mit dem Gesicht nach außen. Ein „sehendes“ Kind ist in der Mitte des Kreises und versucht, aus dem Kreis möglichst leise „auszubrechen“. Sollte ein Kind im Kreis ein Geräusch des „Ausbrechers“ hören, darf es die Arme zur Seite strecken, so dass das Kind im Kreis nicht durch diese Lücke schlüpfen kann und einen anderen Weg suchen muss. Dazu müssen alle sehr leise sein!

Alternative: Wer ein Geräusch hört, darf darauf zeigen; falls es tatsächlich der „Ausbrecher“ ist, wird er vom Spielleiter wieder in die Mitte des Kreises zurückgeschickt.

* ***„Schatzwächter“***

Ein Kind sitzt mit verbundenen Augen in der Mitte des Sitzkreises als „Schatzwächter“ auf einem Stuhl. Unter dem Stuhl befindet sich der „Schatz“. (Schlüssel, Gummibärchentüte, …) Ein Kind aus dem Sitzkreis versucht, sich lautlos anzuschleichen, und den Schatz zu „rauben“. Wenn der Schüler in der Mitte den „Schatzräuber“ hört und in seine Richtung deutet, (max. 3 Versuche) muss dieser den Versuch abbrechen und ein anderes Kind macht sich auf den Weg zum Schatz. Wer ihn stehlen kann, ohne bemerkt zu werden, ist der neue Schatzwächter.

**Material**: Stühle, Gegenstand als „Schatz“