

Sieh dich mal um! Such- und Wahrnehmungsspiele

Was fehlt?

Ab 2 Jahren

Drei vertraute Gegenstände auf den Tisch legen, einen davon vor den Augen des Kindes wegnehmen und fragen, welches fehlt. Die Anzahl der Gegenstände kann bis auf sechs gesteigert werden.

Sieh dich mal um (Melodie: Der Plumpsack geht rum, überliefert / Text: Autorinnen)

Ab 2 Jahren

Sieh dich mal um, der Zaub'rer geht rum.
Hat im Zimmer heute Nacht, alles anders hier gemacht.
Sieh dich mal um, der Zaub'rer geht rum.

Was hat sich verändert?

Ab 2 Jahren

Drei bis vier vertraute Gegenstände auf ein Tuch auf den Boden legen. Das Kind dreht sich für einen Moment um. In der Zeit wird die Lage von zwei Gegenständen vertauscht oder ein Gegenstand durch einen anderen ersetzt. Das Kind muss nun erraten, was sich verändert hat.

Das Kind geht aus dem Zimmer. Unterdessen verändert der Erwachsene etwas, was sehr leicht zu entdecken ist, z. B. einen bunten Ball ins Kinderbett legen, den Stuhl auf den Tisch stellen oder den Teddy auf den Schrank setzen. Wenn das Kind in den Raum zurückkehrt, das Lied singen und das Kind raten lassen, was sich verändert hat.

Tastspiel

Ab 2 Jahren

In einen Beutel zwei verschiedene Spielzeuge, Haushaltsgegenstände oder Früchte stecken und das Kind auffordern, z. B. den Bauklotz, den Löffel oder die Banane herauszuholen. Im Laufe der Zeit können bis zu vier Gegenstände ertastet werden.

Taströhre

Ab 2 Jahren

In eine ca. 40 cm lange Architektenrolle wird ein

