

# Sehen - Hören - Merken: eine Meisterschaft für viele Sinne

Ohren-auf-und-durch-Turnier für eine Schulklasse (in einem Raum, Dauer etwa drei Stunden)

Spielmaterialien und Vorbereitung:

4 kleine und 1 großes Spielbrett **Ohren auf und durch**

24 DIN A7 Karteikarten mit den Namen der Kinder (erst für den Turnierplan, später für das Spielbrett)

8 x 10 kleine Karten mit 10 Pantomime-geeigneten Begriffen (Verben, Musikinstrumente, Körperteile, Sportarten...), in jeder Sprache, aber auch mit Abbildungen denkbar

1 Klassenzimmer/Raum: die 4 kleinen Spielbretter auf 4 Tischen, je 2 Stühle dahinter, 4 davor

**1. Runde:** 24 Kinder, überzählige als Helfer(in) oder vorab eine Quali-Runde; weniger als 24: Freilose  
Jedes Kind beschriftet/gestaltet seine DIN-A7-Karte mit seinem Namen.

Mit diesen Karten werden die Paarungen der 1. Runde gelöst und als Turnierplan auf einen Tisch gelegt.

Pantomime (möglichst lautlos) mit 10 Begriffen:

Verben, Körperteile, Musikinstrumente, Sportarten...

K.-o.-System. Bei Unentschieden: Stechen mit nur 5 Paaren

*3 Runden, Spielzeit: etwa 30'*

**2. Runde - Gruppenphase:** 12 Kinder sind noch aktiv im Turnier. Mit den Karten dieser 12 werden 4 Dreier-Gruppen gelöst, in denen jede(r) gegen jede(n) spielt - jedes Kind spielt nun also zweimal. Wenn jedes Kind einmal gewinnt, entscheidet in dieser Gruppe die Anzahl der gewonnenen Paare.

Wenn auch die gleich ist: Stechen mit nur 5 Paaren

Von den anderen 12 Kindern je Gruppe ein Kind als Schiedsrichter(in), zwei zusätzlich für die Pantomime  
In der 2. Runde die Pantomime evtl. erweitert um eine Zusatzaufgabe: Wer ein Paar gefunden hat, muss das Verb/die Sportart/das Musikinstrument benennen, auf Deutsch, Englisch, Französisch oder Latein!

Nach der Pause (Umbau, Trinken, Essen, Klo) pro Gruppe ein Kind weiter ins Halbfinale

*3 Runden, Spielzeit: etwa 30'*

**3. Halbfinale** ein großes Spielbrett, 2 Stühle dahinter, 22 davor

Die 4 Halbfinal-Kinder gehen vor die Tür.

Die anderen 20 werden mit ihren Karten zu Paaren gelöst

und einigen sich als Paar auf ein Lied/Rhythmus/Klang/Geräusch.

Dieses machen sie allein, wenn ein Stab unter ihrem Namen auf dem Spielbrett hervorkommt.

*2 Runden, Spielzeit: etwa 20'*

**4. Finale** wie Halbfinale, evtl. neue Paare lösen oder selbst bilden, dann neue Lieder/Klänge...

Erfindungen evtl. auf der Kartenrückseite graphisch darstellen lassen

oder mit vorbereiteten Karten gemeinsame Lieder, Tierlaute, Rhythmen, Klänge, Geräusche...

Mehrere Runden denkbar: wer hat zuerst zwei oder gar drei Spiele gewonnen?

*Spielzeit: etwa 10' (-50)'*

Als Preis eignet sich ein kleiner Elefant: Der hat große Ohren und ein gutes Gedächtnis!

Gesamtdauer mit Erklärung, Auslosung, Umbau, Pause: *etwa drei Stunden.*

Die Kinder trainieren spielerisch ihr visuelles und auditives Gedächtnis, sind kreativ beim Gestalten ihrer Karte und beim Erfinden von Klängen/Geräuschen und deren graphischer Abbildung, sind in Bewegung bei der Pantomime, erweitern experimentell ihre stimmlichen Ausdrucksmöglichkeiten und festigen evtl. nebenbei ein paar Vokabeln.