



Dr. Brumm geht baden

Dauer: ca. 10 Minuten

Aufwand: einfach

Sie brauchen:

CD-Player, CD „Dr. Brumm steckt fest & geht baden“ von Daniel Napp, Orff-Instrumente oder andere klingende Gegenstände

Sie unterstützen:

- die spielerische Auseinandersetzung mit der Geschichte (sinnerfassendes Zuhören)
- die phonologische Bewusstheit
- die Konzentration
- in der Variante: die sprachliche Kreativität



Dr. Brumm geht baden

Dauer: ca. 10 Minuten

Aufwand: einfach

So geht's:

1. Hört Euch im Morgenkreis gemeinsam die ersten 45 Sekunden von Track 4 der CD „Dr. Brumm steckt fest & geht baden“ an. Welche Materialien legt Dr. Brumm in die Badetasche? Könnt Ihr Euch noch an das Gehörte erinnern?
2. Im nächsten Schritt überlegt Ihr Euch einen eigenen Anlass, für den man eine Tasche packen kann, z. B. für ein Konzert. Je nach Anlass werden verschiedene passende Gegenstände, im Fall des Konzerts Orff-Instrumente, in die Mitte des Morgenkreises gelegt.
3. Das Spiel beginnt, indem das erste Kind eines der Instrumente auswählt. Anschließend sagt es „Ich packe meinen Konzertkoffer und nehme mit...“ und lässt dann das Geräusch des Instruments erklingen. Nun kommt die Nachbarin oder der Nachbar an die Reihe, sagt den gleichen Satz, lässt das erste Geräusch erklingen und wählt anschließend ein zweites Instrument aus. Schritt für Schritt packt Ihr nun Euren Konzertkoffer mit Instrumenten, wobei mit jedem Kind auch ein Instrument mehr hinzu kommt. Gelingt es Euch, am Ende die gesamte Geräuschkette noch einmal durchzugehen?

Variante:

Erweitern könnt ihr das Spiel um eine sprachliche Variante, indem die Kinder den Geräuschen Fantasienamen geben dürfen: z.B. ein Klingeling, ein Boing oder ein Umelum.

