

Lösungsfokussierte Zielarbeit – bewusstes Einsetzen von Handlungskompetenzen – Teil 4  
Emotionale und soziale Kompetenzen als Vorläuferfähigkeiten sprachlicher Handlungskompetenzen

## Theaterpädagogische Methode in Theorie und Praxis als ganzheitlicher Lernansatz Teil 4 - Emotionale und soziale Kompetenzen als Vorläuferfähigkeiten sprachlichen Handelns zielführend fördern



## **Zaubern als Medium in der pädagogischen Arbeit mit Kindern**

Beim Zaubern oder Erzählen einer sehr lebendig gestalteten Zaubergeschichte hat der Spaß und die Freude an der gemeinsam wachsenden Kommunikation Priorität. Die Kinder sollen sich unmittelbar einbezogen (integriert) und sehr wichtig fühlen dürfen. Es geht auch darum, sich selbst zu erleben, sich über eigene Gefühle bewusst zu werden und ihnen auch Ausdruck zu verleihen. Dabei ist es wichtig auf eine positive bzw. Ressourcen orientierte Sprache zu achten.

Zaubern ermöglicht einen Perspektivenwechsel, das heißt es macht auf das Vorhandensein unterschiedlicher Sichtweisen von Erfahrungen und Erlebnissen aufmerksam. Zunächst erlebt das Kind ein Zauberkunststück aus der Perspektive des Zuschauers, wird jedoch schon als „magischer Gehilfe“ mit einbezogen. Die Kinder können bereits mit ihrer „Zauberpuste“ oder wenn sie den Zauberspruch mitsprechen schon zum Gelingen des Kunststücks beitragen. Später, wenn das Kind in die Rolle des Zauberers schlüpft, kann es dann selbst ein magisches Wunder vollbringen und sich über das Staunen und die Befangenheit der Zuschauer erfreuen.

Vor allem Kinder, mit einem Gefühl, dass mit ihnen etwas nicht stimmt, können viel von ihrer Scheu, Unsicherheit oder Abwehr verlieren, wenn sie mit ihrer „Zauberkraft“ zum Gelingen eines Zaubertricks beitragen. Sie erleben sich nicht mehr als defizitär, im Gegenteil sie sollen sich wichtig und ernst genommen fühlen. Es gilt zu erfahren, was ich als „Zauberkind“ alles kann und darum, meine Fähigkeiten zu entdecken.

Das Kind erlebt durch sein Können in seinem Umfeld einen sozialen Aufschwung, indem es durch das Zeigen von Zauberkunststücken neue positive Erfahrungen macht. Das Zaubern bzw. pädagogische Maßnahmen gewinnen einen entscheidenden Bedeutungswechsel: Sie sind nicht mehr problemorientiert sondern nur mehr ressourcenfokussiert. Das einst „verletzte Kind“ kann „heilen“, gestärkt werden und sich neu entdecken.

## **Entwicklungspsychologische Zusammenhänge in Bezug auf Sprache**

Melodie und Rhythmus bestimmen die Musik wie auch die Sprache. Zauber-Reime bzw. Reime haben im Vergleich zur gesprochenen Sprache einen deutlichen Rhythmus. Der Text ist durch Reimendungen sehr einprägsam und erleichtert das Merken. Kinder entwickeln ein besseres Sprachgefühl, die Aussprache wird flüssiger (Stottertherapie) und der Wortschatz erweitert sich.

Die auditive Hörverarbeitung ist Grundlage für eine gesunde Sprachentwicklung, jedoch ist ein Zusammenspiel mehrerer Faktoren daran beteiligt. Am Beispiel einfacher „Fingerspiele“ („Finger- und Handgesten-Spiele“), wobei Feinmotorik mit rhythmischer Sprache verknüpft wird, kann die Kommunikation und Aktivität beider Gehirnhälften gefördert werden. Die Bereiche für die Feinmotorik der Hände und Finger grenzt direkt am Sprachzentrum und den Bereichen der Mundfunktionen im Gehirn. Dies zeigt deutlich den Zusammenhang zwischen Feinmotorik und Sprache. Wesentlich ist die Erkenntnis, dass die Entwicklung kognitiver

Lösungsfokussierte Zielarbeit – bewusstes Einsetzen von Handlungskompetenzen – Teil 4  
Emotionale und soziale Kompetenzen als Vorläuferfähigkeiten sprachlicher Handlungskompetenzen

Intelligenz, sich beim Kind nur über das Tun (forschende Kind) entwickelt. (vgl. nach Frühwirt / Meixner 1996, S.96)

## **Ziele und Förderansätze**

Kinder fühlen sich über das Medium „Zaubern“ generell auf besondere Weise angesprochen und es ist ein sehr kindgerechtes Mittel, um das Selbstbewusstsein von vor allem Kindern mit Problemen oder Handicaps zu fördern. Lernt ein Kind sich auf besondere Weise zu präsentieren, wird in Folge auch das Selbstwertgefühl des Kindes steigen. Das Sprechen und die Feinmotorik, die im unmittelbaren Zusammenhang stehen werden gefördert. Positive Erfolgserlebnisse steigern die Lernmotivation und Freude Neues zu entdecken.

- ☆ Wahrnehmung: Visuell, auditiv, taktil – kinästhetisch; Gleichgewicht
- ☆ Motorik: Grob- und Feinmotorik
- ☆ Hand- und Fingergeschicklichkeit
- ☆ Visuomotorische Koordination
- ☆ Handlungsplanung und Handlungssteuerung
- ☆ Körperschema, Raumorientierung und Raumwahrnehmung
- ☆ Lateralität, bilaterale Koordination und Überkreuzung der Körpermitte
- ☆ Mnestiche Funktionen (Aufmerksamkeit und Konzentration durch Fokussierung der Aufmerksamkeit)
- ☆ Kognition – KZG (Kurzzeitgedächtnis) und LGZ (Langzeitgedächtnis), serielle Abläufe
- ☆ Sozial – emotional: Bildung von Freundschaften, Auswirkung auf das Sozialverhalten - „Integration“
- ☆ Selbstwert und Selbstbewusstsein
- ☆ Sprechen - Kommunikationstraining

## **Förderung von Fähigkeiten**

Annalisa Neumeyer (vgl. „Mit Feengeist und Zauberpuste“, S. 39ff) führt dazu folgende Ziele an:

- ☆ Zaubern fördert die Sprechfreude
- ☆ Zaubern fördert ein positives Selbstwertgefühl
- ☆ Zaubern fördert die Kreativität
- ☆ Zaubern fördert Konzentration und Entspannung

Lösungsfokussierte Zielarbeit – bewusstes Einsetzen von Handlungskompetenzen – Teil 4  
Emotionale und soziale Kompetenzen als Vorläuferfähigkeiten sprachlicher Handlungskompetenzen

- ☆ Zaubern fördert die Entwicklung der Fein- bzw. Grobmotorik
- ☆ Zaubern fördert komplexe Bewegungsabläufe und das Ausführen von Spielsequenzen (Handlungsabläufe – Serialität)
- ☆ Zaubern motiviert, Neues zu lernen
- ☆ Zaubern fördert die Konfliktbearbeitung
- ☆ Zaubern fördert die Frustrationstoleranz

### **Weitere wesentliche Aspekte bei der Zaubervorführung eines Kindes sind:**

- ☆ Sprache
- ☆ Auftreten
- ☆ Gestik, Mimik
- ☆ Handfertigkeit
- ☆ Sicherheit der Handgriffe
- ☆ Klarheit im Ablauf

### **Zaubersprüche und Zauberworte – positive Sprache**

Zauberworte lenken die Aufmerksamkeit und das Tun auf hilfreiche Dinge, sie haben eine wundersame Wirkung, es sind Aufforderungen, die positiven Formulierungen, klare Handlungsanleitungen oder -strategien vermitteln.

### **Zaubersprüche**

„Hokus Pokus“ - diese Zauberformel wurde bereits im Mittelalter verwendet, sie ist eine Verfälschung des liturgischen Textes „Hoc est corpus meum“ was heißt: „Dies ist mein Leib“, der bei der Abendmahlfeier zur Verwandlung des Brotes gesprochen wird.

Zaubersprüche sind in der Magie von hoher Bedeutung, sie galten immer schon für das Funktionieren eines Zaubers als notwendig, um übernatürliche Kräfte herbei zu beschwören. Innerhalb der pädagogischen Arbeit können Zaubersprüche geheimnisvoll wirken, jedoch niemals bedrohlich. (vgl.: Annalisa Neumeyer, „Mit Feengeist und Zauberpuste“, S.98)

### **Ideen und Anregungen:**

- ☆ 1, 2, 3 Drachenei dieser Spuk ist jetzt vorbei – hex, hex!
- ☆ Krötenschleim und Spinnenbein, du sollst eine ..... sein!
- ☆ Hokus pokus verschwindibus (fidibus)
- ☆ Abra kadabra
- ☆ Ene mene muckerl da drinnen ist ein Zuckerl!
- ☆ Rattenschwanz und Hexentanz – du erscheinst im neuen Glanz!

Lösungsfokussierte Zielarbeit – bewusstes Einsetzen von Handlungskompetenzen – Teil 4  
Emotionale und soziale Kompetenzen als Vorläuferfähigkeiten sprachlicher Handlungskompetenzen

- ☆ Hasenfuß und Schlangenei, Zaubergeister fliegt herbei!
- ☆ Zauberstab, Zylinderhut, Zaubergeister hilft jetzt gut!
- ☆ Hexensuppe, Rabenfuß mit dem Unsinn ist jetzt Schluss!

## Hexenreime und Zaubersprüche lernen

Der Text ist durch die vielen Reimendungen sehr einprägsam und deshalb leicht zu merken. Die Zauberreime können vorher mit Silbenbögen (siehe unten) markiert werden, um das Erlernen des Sprachrhythmus zu erleichtern. Bestimmte Instrumente (Schlaginstrumente, Trommeln,...) eignen sich besonders den schwungvollen Zauberspruch zu begleiten.

### Hexenreim gerappt

Morgens früh um sechs kommt die kleine Hex`.  
Morgens früh um sieben schabt sie gelbe Rüb`n.  
Morgens früh um acht wird Kaffee gemacht.  
Morgens früh um neune geht sie in die Scheune.  
Morgens früh um zehn holt sie Holz und Spän`.  
Feuert an um elfe kocht dann bis um zwölf.  
Fröschebein und Krebs und Fisch,  
hurtig Kinder kommt zu Tisch.“

### Zauberspruch spielend leicht gelernt

Hokus pokus Drachenei  
Pokus hokus Schlangengbrei  
Hokus pokus Bärenzahn  
Seht wie gut ich zaubern kann

- Silben differenzieren (Instrumente, Klatschspiele)
- Zeile für Zeile
  - Jedes Kind bekommt eine Zeile, geht im Raum herum und spricht seinen Text
  - Jedes Kind bekommt eine Zeile, auf ein Podest steigen und Zeile vortragen

## Den Zaubergeist und die innere Zauberkraft wecken

In jedem Kind wohnt eine „Zauberkraft“, die muss nur geweckt oder entdeckt werden. Um magische Kräfte lebendig werden zu lassen, können kleine Rituale helfen.

Bspw. wird der schlafende Zaubergeist in der Zauberschachtel geweckt, indem die Kinder ihre „Zauberpuste“ (auf die Zauberschachtel blasen) in die Schachtel schicken. Beginnt die Schachtel zu zittern und wackeln, ist der Zaubergeist geweckt!

Auch der Zauberstab ist ohne der Zauberpuste vom Kind wertlos, kein Trick gelingt! Damit der Zauberstab auch wirklich seine magische Funktion erfüllt und zaubern kann, muss das junge Publikum ihn mit ihrer Zauberkraft aufladen!

Lösungsfokussierte Zielarbeit – bewusstes Einsetzen von Handlungskompetenzen – Teil 4  
Emotionale und soziale Kompetenzen als Vorläuferfähigkeiten sprachlicher Handlungskompetenzen

Ein kleiner Zaubertrick liefert den Beweis, dass der Zauberstab jetzt aufgeladen ist:

## Der Gummizauberstab

„Liebe Zuschauer sammelt jetzt ganz viel Zauberluft in euch. Das kann jeder von euch, da ja in jedem Mädchen eine Zauberin und in jedem Buben ein Zauberer wohnt! Die freuen sich schon endlich geweckt zu werden! Bitte weckt den Zauberer jetzt auf und sammelt ganz viel Zauberpuste! Auf 1, 2, 3 blasen wir die Zauberpuste in den Zauberstab!“ Ist der Zauberstab nun weich wie Gummi – ist die Zauberenergie angekommen! (vgl.: A. Neumeyer, „Mit Feengeist und Zauberpuste“, S. 96)

Auch ein kleiner Trick mit der „Zauberbox“ (präparierte Zauberschachtel) kann ein Beweis dafür sein, das ein Kind Zauberkraft besitzt und etwas herbei zaubern kann. Bspw. ist ein Zuckerl in der Box versteckt – doch scheinbar ist die Schachtel leer – das Kind spricht mir einen Zauberspruch nach oder einfach mit – die Box wird geöffnet und das Zuckerl erscheint!

### Zauberformel:

„Ene mene Muckerl da drinnen ist ein Zuckerl!“

## Der Geist in der Schachtel

### Material

Vier leere Streichholzschachteln, Reiskörner oder ca. 20 Streichhölzer, ein Gummiringel

### Ablauf

Drei scheinbar leere Schachteln werden auf den Tisch gelegt. Noch sind alle Schachteln leer, doch der Zaubergeist zaubert sich gleich in eine Schachtel (es rasselt in der Schachtel). Dann verschwindet er wieder, versuchen die Kinder bei vertauschen der Schachteln ihm zu folgen, werden sie feststellen, er ist schon wieder weg oder in einer anderen Schachtel...usw.

### Vorbereitung / Trick

Heimlich wird vor der Vorführung die gefüllte Schachtel (mit Reis oder Streichhölzern) mit einem Gummiringel ums Handgelenk fixiert und der Ärmel darüber geschoben. Die Schachtel rasselt also nur wenn diese Hand die Schachtel schüttelt, ist der Geist verschwunden nimmt man die andere Hand.

Lösungsfokussierte Zielarbeit – bewusstes Einsetzen von Handlungskompetenzen – Teil 4  
Emotionale und soziale Kompetenzen als Vorläuferfähigkeiten sprachlicher Handlungskompetenzen

## **Bilderbücher als Medium zur Erarbeitung der phonologischen Bewusstheit, auditiven Merkfähigkeit und weiteren Zielen zur Sprachförderung**

Bilderbücher, in denen der Text in Reimsprache verfasst ist, eignen sich sehr gut, um jungen Kindern metasprachliche Gegebenheiten altersadäquat, kindgerecht und lustvoll auf einer ganzheitlichen Ebene zu vermitteln.

Die gleichbleibenden sprachlichen Strukturen und wiederkehrenden Redewendungen, helfen dem Kind spielerisch diese auch zu erkennen, zu analysieren, zu ordnen und schließlich sie kreativ anzuwenden. Wiederkehrende Handlungsabläufe steigern das Sprachbewusstsein, unterstützen die Aufmerksamkeitsspanne und trainieren das Merkgedächtnis (Arbeitsgedächtnis).

Ein aufbauendes, prozessorientiertes Angebot ermöglicht den SchülerInnen sich Schritt für Schritt Teilzielen zu nähern. Die Kinder können sich in unterschiedlichen Positionen und Rollenbildern erleben und gewinnen dadurch jede Menge Erfahrung im Umgang mit sich selbst und den MitschülerInnen. Dadurch werden auch emotionale und soziale Kompetenzen unterstützt. Die verschiedenen Angebote werden in unterschiedlichen Gruppengrößen durchgeführt, zunehmend werden die Kinder an eine selbstständige Teamarbeit herangeführt.

### **Allgemeine Ziele**

- ☆ Förderung metasprachlicher Erkenntnisse
  - ☆ Phonologische Bewusstheit (Reimpaare finden, Silben segmentieren)
  - ☆ Merkgedächtnis (Arbeitsgedächtnis) und Kognition trainieren
  - ☆ Aufmerksamkeits- und Konzentrationsspanne trainieren (Mnestische Funktionen)
  - ☆ Handlungsabläufe erkennen, Schulung der Serialität
  - ☆ Handlungsplanung und Handlungssteuerung
  - ☆ Wahrnehmung sensibilisieren
  - ☆ Visuomotorische Koordination
  - ☆ Ausdruck- und Kommunikationstraining
  - ☆ Körperschema, Raumorientierung und Raumwahrnehmung
  - ☆ Grob- und Feinmotorik trainieren
  - ☆ Selbst- und Fremdwahrnehmung schulen
  - ☆ Selbstwert- und Selbstbewusstsein stärken
- Gemeinschaftsgefühl stärken

Lösungsfokussierte Zielarbeit – bewusstes Einsetzen von Handlungskompetenzen – Teil 4  
Emotionale und soziale Kompetenzen als Vorläuferfähigkeiten sprachlicher Handlungskompetenzen

## Konkrete Förderziele

- **Sensibilisierung der auditiven Aufmerksamkeit**
- **Training des Kurzzeitspeichers (Arbeitsgedächtnis)**
  - ☆ Reimschnappspiele
  - ☆ Bilder ordnen (nachdem die Bilder in unterschiedlicher Reihenfolge benannt wurden)
- **Hörverstehen schulen**
  - ☆ Texte zu den Figuren ordnen
  - ☆ Texte zu den Bildern zuordnen
- **Serialitätstraining**
  - ☆ Tiere der Reihenfolge nach ordnen
  - ☆ Bilder ordnen (nachdem die Bilder in unterschiedlicher Reihenfolge benannt wurden)
  - ☆ Bilder der gesamten Geschichte der Reihe nach auflegen
- **Training der phonologischen Bewusstheit im weiteren Sinne**
  - ☆ Reimwörter ergänzen
  - ☆ Reimwörterpaare finden (Memory)
  - ☆ Reimschnappspiele
  - ☆ Silbensegmentieren (Silbenmemory, Silbenzahl mit Muggelsteinen legen)

## Voraussetzungen um phonologische Bewusstheit zu erwerben

Phonologische Bewusstheit setzt immer ein bestimmtes Maß an auditiver Aufmerksamkeit, Konzentration sowie Gedächtnisfähigkeit voraus. Die auditive Aufmerksamkeit sowie die Leistungen des Arbeitsgedächtnisses werden von mehreren Faktoren bestimmt.

### Auditive Merkfähigkeit

#### Aufmerksamkeit

Um Aufgaben zur phonologischen Bewusstheit zu bewältigen ist eine selektive Aufmerksamkeit notwendig. Der Fokus richtet sich auf bestimmte Merkmale einer Aufgabe und gleichzeitig werden irrelevante Merkmale unterdrückt. Bei der Aufgabe „Was hörst du am Anfang von Löwe?“ muss die Aufmerksamkeit auf eine bestimmte phonologische Einheit gerichtet werden und gleichzeitig die übrigen irrelevanten Lauteinheiten ignoriert werden. Es bedarf einer bewussten Aufmerksamkeitszuwendung und der zur Lösung der Aufgabe dienenden Aufmerksamkeitskapazität.

Lösungsfokussierte Zielarbeit – bewusstes Einsetzen von Handlungskompetenzen – Teil 4  
Emotionale und soziale Kompetenzen als Vorläuferfähigkeiten sprachlicher Handlungskompetenzen

Besteht eine Aufmerksamkeitsproblematik werden dadurch auch andere Teilbereiche beeinträchtigt.

## Arbeitsgedächtnis

Im alltäglichen Sprachgebrauch müssen auditiv aufgenommene verbale Informationen nur für einen verhältnismäßig kurzen Zeitraum im Arbeitsgedächtnis beziehungsweise Kurzzeitgedächtnis gehalten werden um zum Erfolg (Verstehen) zu führen. Bei Aufgaben zur phonologischen Bewusstheit ist das anders. Es müssen sprachliche Informationen solange zur Verfügung stehen, bis alle zu einer Lösung führenden Aufgabe notwendigen kognitiven Verarbeitungsschritte abgelaufen sind. Manchmal übersteigen die Aufgaben die Kapazität des auditiven Arbeitsgedächtnisses.

Die auditive Hörverarbeitung ist Grundlage für eine gesunde Sprachentwicklung, jedoch ist ein Zusammenspiel mehrerer Faktoren daran beteiligt. Am Beispiel einfacher Fingerspiele oder Zaubertricks, die durch einen Zauberspruch begleitet werden, wobei Feinmotorik mit rhythmischer Sprache verknüpft wird, kann die Kommunikation beider Gehirnhälften gefördert werden. Die Bereiche für die Feinmotorik der Hände und Finger grenzt direkt an das Sprachzentrum und den Bereichen der Mundfunktion im Gehirn. Wesentlich ist die Erkenntnis, dass die Entwicklung kognitiver Intelligenz, sich beim Kind nur über das Tun (forschende, kreative Kind) entwickelt.

## Mediengrundlage „Für Hund und Katz ist auch noch Platz“; Julia Donaldson, Alex Scheffel

### Bewegungsspiele – Spiele zur Schulung der phonologischen Bewusstheit und auditiven Wahrnehmung

#### ☆ Richtungshören mit Geräuschquellen

- Die Kinder sitzen im Sitzkreis und ein Kind darf sich mit geschlossenen Augen in die Mitte des Kreises setzen (Augen so verbinden, dass die Ohren frei bleiben). An die Kinder im Kreis werden Bildkarten oder Schriftbildkarten (Frosch, Hexe, Vogel,...) ausgeteilt – auf Kommando darf eines der Kinder ein Geräusch nachahmen und das Kind in der Mitte zeigt in die Richtung der Geräuschquelle.

#### ☆ Bewegungsformen der Bilderbuchfiguren finden

- Die Kinder bewegen sich alle als eine bestimmte Figur (Hexe, Drache,..) durch den Raum. Regeln wie kein Körperkontakt, stimmlose oder stimmhafte Darstellung, werden vorher festgelegt.

#### ☆ Figurenpaare finden

- Die Kinder verteilen sich im Raum – jedes Kind bekommt ein Kärtchen mit einem Bild oder Schriftbild (Hexe, Frosch,...) – die Kinder merken sich ihre Figur und bewegen sich als diese durch den Raum – gleiche Figuren werden gesucht und finden sich in einer Gruppe zusammen.

Lösungsfokussierte Zielarbeit – bewusstes Einsetzen von Handlungskompetenzen – Teil 4  
Emotionale und soziale Kompetenzen als Vorläuferfähigkeiten sprachlicher Handlungskompetenzen

### ☆ Reimwörter finden

→ Die Reimwörter werden den Kindern ins Ohr geflüstert oder als Kärtchen übergeben. Ziel ist, dass ein ausgewähltes Kind die Reimpaare herausfindet bzw. heraushört.

#### 3 Varianten:

- Die Kinder sitzen im Kreis und ein Kind (ohne Reimbegriff) steht in der Mitte. Jetzt tippt es ein Kind aus dem Kreis an – dieses sagt das Wort – usw. bis es alle Reimpaare gefunden hat.
- Alle Kinder stehen im Raum verteilt (mit zugeteilten Reimwörtern) – das Kind ohne Reimwort tippt ein Kind an – dieses sagt das Reimwort – usw. das Spiel endet, wenn alle Reimpaare gefunden wurden.
- Alle Kinder bewegen sich durch den Raum und sprechen ihr Reimwort dabei immer wieder aus – Ziel ist es wiederum möglichst bald alle Reimpaare heraus zu hören.

#### Weitere Variation:

Das gleiche Spiel kann auch mit nachahmen von Geräuschen (quaken, Hexen kichern, Drachen pfauchen,...) gespielt werden.

### ☆ Silben segmentieren

Alle Kinder stehen oder sitzen im Kreis – vor jedes Kind wird nun ein Bild aus dem Bilderbuch abgelegt – Ziel ist es, immer wieder seinen Platz zu tauschen, indem man das Wort vom ausgewählten Tauschpartner richtig klatscht, schnippt, patscht,...- der Ablauf soll sich nach einiger Zeit beschleunigen.

### ☆ Wörter zerlegen – Klatschspiel im Kreis

→ Alle Kinder stehen im Kreis und legen die rechte Hand (Handfläche sieht nach oben) auf die Handfläche des rechten Nachbarn und die linke Hand wird den linken Nachbarn zum Darauflegen hingehalten (Hand ist unten). Nun wird im Rhythmus („Silbentakt“) folgender Spruch gesprochen und pro Silbe ein Handschlag im Kreis weiter gegeben:

„Oh Dra-che, Dra-che, Dra-che  
frisst die He-xe, He-xe, He-xe und die Ka-tze  
noch da-zu und raus bist du.“

Oh Dra-che, Dra-che, Dra-che  
frisst die He-xe, He-xe, He-xe und den Hund  
dann noch da-zu und raus bist du.“

Oh Dra-che, Dra-che, Dra-che  
frisst die He-xe, He-xe, He-xe und den Vo-gel  
noch da-zu und raus bist du.“

Oh Dra-che, Dra-che, Dra-che  
frisst die He-xe, He-xe, He-xe und den Frosch  
dann noch da-zu und raus bist du.“

### ☆ „Hexen-besen - Daduda“

→ Kreisstellung (Halbgruppe) und gemeinsamer Rhythmus.  
Namenwort – Namenwort (Assoziationen oder Zusammensetzungen) –  
Wortschatz themenbezogen:

Lösungsfokussierte Zielarbeit – bewusstes Einsetzen von Handlungskompetenzen – Teil 4  
Emotionale und soziale Kompetenzen als Vorläuferfähigkeiten sprachlicher Handlungskompetenzen

1. Kind sagt: „Hexe“ – 2. Kind assoziiert: „Besen“ – Alle sagen: „Hexenbesen – Daduda“- 3. Kind sagt: „Drache“ – 4. Kind sagt: „Schwanz“ – Alle sagen: „Drachenschwanz – Daduda“ usw.

### ☆ **Silbenirrgarten**

→ Ein Kind verlässt den Raum. Die Gruppe sucht sich gemeinsam ein zwei, drei oder sogar viersilbiges Wort aus dem Wortschatz des Bilderbuches aus. Jedes der Kinder bekommt nun eine Silbe Bsp.: „He – xen – hut“ – (die Silben kommen natürlich öfter vor) – bewegt sich durch den Raum und wiederholt diese deutlich immer wieder. Das Kind wird nun herein geholt und soll unter dem Silbensalat das richtige Wort heraus hören.

### ☆ **„Hix – hax – hex – du bist die neue Hex“**

Materialien: Hexenhut, Zauberstab

Ein Kind ist die Hexe – alle Kinder bewegen sich durch den Raum und richten ihre Aufmerksamkeit gut auf die Hexe – bleibt die Hexe stehen müssen alle Kinder blitzartig in ihrer Position einfrieren – die Hexe wiederholt diesen Ablauf eventuell ein paarmal – bleibt die Hexe nun stehen und zeigt mit dem Zauberstab auf ein Kind und spricht: „Hix-hax-hex – du bist die neue Hex“ – kommt es zum Wechsel und das Spiel geht weiter.

### ☆ **A-B-Z – Spiel**

→ Alle Kinder stellen sich in einer Reihe oder im Kreis auf. Nun darf jedes Kind in der Reihenfolge des Alphabetes ein Wort oder einen Satz sagen.

Die Wörter oder Sätze orientieren sich am Wortschatz vom Bilderbuch „Für Hund und Katz ist auch noch Platz“.

Bsp.: „Ah der Besen bricht entzwei,  
Beeil dich er will sie fressen...  
Cicarus hokus pokus....  
Drache hau ab...  
Er fürchtet sich sehr....  
Flieg weg von hier,...  
Geschwind, geschwind...usw.

## **Bewegungsspiele**

### ☆ **Drachenspiel**

→ Ein Kind ist der Drache und versucht die Mitspieler zu fangen – gefangene Spieler bleiben stehen und können nur durch den vor dem Spiel ernannten Frosch, Hund, Vogel oder der Katze erlöst werden. (Die Erlöser dürfen sich jedoch nur hüpfend, schleichend, kabbelnd oder fliegend fortbewegen.)

### ☆ **Platzwechsel im Kreis**

→ Jedem Kind wird in der gleichbleibenden Reihenfolge eine Figur aus dem Bilderbuch zugeteilt: \_ Hexe, Katze, Hund, Vogel, Frosch – die Kinder merken sich ihre Figur – der Spielleiter ruft dann z.B.: „Frosch“ und alle Frösche sollen hüpfend den Platz tauschen. Es kann auch ein Sessel aus dem Spiel genommen werden und das Kind, welches keinen Platz mehr ergattert ruft die nächste Figur – und sucht sich einen neuen Platz.

Lösungsfokussierte Zielarbeit – bewusstes Einsetzen von Handlungskompetenzen – Teil 4  
Emotionale und soziale Kompetenzen als Vorläuferfähigkeiten sprachlicher Handlungskompetenzen

☆ **Huttanz oder Besentanz**

- ➔ Ein Kind bekommt den Hut aufgesetzt oder den Besen in die Hand – dann wird Musik gespielt und alle Kinder bewegen sich tanzend durch den Raum und geben dabei den Hut bzw. Besen weiter – wer bei Musikstopp den Hut auf den Kopf bzw. den Besen in der Hand hält scheidet aus.

Quellenangabe

- Philipp Leeb, „It`s magic – Therapeutisches Zaubern in der Sprachheilpädagogik“, Artikel in der „mitSprache – Fachzeitschrift für Sprachheilpädagogik“, Verl. ÖGS
- Annalisa Neumeyer, „Wie Zaubern Kindern hilft“, Verl.: Klett-Cotta
- Annalisa Neumeyer, „Mit Feengeist und Zauberpuste“, Verl.: Lambertus
- Axel Scheffer, Julia Donaldson, „Für Hund und Katz ist auch noch Platz“, Verl.: Beltz & Gelberg
- Michael Sondermeyer, Uwe Schenk, „Für kleine Zauberer“, Verl.: Bassermann