

Sinnvoller und alltagsintegrierter Einsatz

„Sprechenden Knöpfe“ oder „Sprachklammern“ in der Kita



Mawi
Werte mit Freude erleben



In diesem Whitepaper erfährst Du, wie Du sprechende Knöpfe - das sind kleine, benutzerfreundliche Geräte zur Aufnahme kurzer Sprachnachrichten - kreativ und effektiv im Kindergartenalltag einsetzen kannst.

1. Mehrsprachigkeit fördern

Aktivität:

Der Erzieher legt **verschiedene Gegenstände** aus und nimmt deren **Namen in verschiedenen Sprachen** auf die Knöpfe auf. Die Kinder drücken dann die Knöpfe und hören sich die **verschiedenen Sprachen** an.



Ziel:

Sensibilisierung für sprachliche Vielfalt und Förderung interkultureller Kompetenzen.

2. Elternnachrichten

Aktivität:

Kinder werden ermutigt, **persönliche Nachrichten** für ihre **Eltern** aufzunehmen, die am Ende des Tages **abgespielt** werden.

HALLO
MAMA UND PAPA.....



Ziel:

Stärkung der Eltern-Kind-Bindung und Entwicklung kommunikativer Fähigkeiten.



3. Experimentieren mit Stimme und Geräuschen

Aktivität:

Bei einem **Spaziergang** in der Natur nehmen die Kinder **verschiedene Geräusche** auf und spielen sie später in der Gruppe ab, um sie gemeinsam zu **erraten**.



Ziel:

Schulung des auditiven **Wahrnehmungsvermögens** und **Förderung der Kreativität**.

4. Ursache und Wirkung

Aktivität:

Kinder lernen, dass das Drücken eines bestimmten Knopfes eine **bestimmte Aktion** auslöst, z.B. das Aufnehmen meiner **Stimme** oder eines **Geräusches** und dann durch das Drücken eines anderen Knopfes das **Abspielen** der Aufnahme.



Ziel:

Grundlagen physikalischer Konzepte und **Kausalität** begreifen.



5. Selbstwirksamkeit beim Vorlesen

Aktivität:

Beim **Vorlesen** eines Buches mit wiederkehrenden **Sätzen** oder **Geräuschen** drücken die Kinder einen Knopf, um diese vorher aufgenommenen Sätze oder Geräusche wie bei einem **Lückentext** abzuspielen.

Ich habe.....
Wir spielen im...
Der... ist schön!



Ziel:

Förderung der Lesekompetenz und aktiver Teilnahme am Vorleseprozess

6. Logische Reihenfolgen

Aktivität:

Ein **Märchen** wird in Teile gesplittet und auf verschiedene Knöpfe aufgenommen. Die Kinder ordnen die Knöpfe, um die Geschichte **korrekt zusammensetzen**.



Ziel:

Entwicklung von Erzählkompetenz und Gedächtnisleistung.



7. Die sprechende Wand: Geschichten aufnehmen

Aktivität:

Kinder erzählen **Geschichten** oder **beschreiben** ihre an der Wand befestigten **Zeichnungen** und nehmen dies auf den Knöpfen auf.



Ziel:

Anregung der Kreativität und des sprachlichen Ausdrucks.

8. Geräuscherätsel

Aktivität:

Unterschiedliche **Geräusche** werden auf die Knöpfe aufgenommen. Die Kinder müssen **erraten**, was die Geräusche darstellen.



Ziel:

Verbesserung des Hörverständnisses und Förderung der Assoziationsfähigkeit.



9. Schnitzeljagd mit Hinweisen

Aktivität:

Der Erzieher **versteckt** die Knöpfe
oder Klammern mit **aufgenommenen
Hinweisen** im Kindergarten.
Die Kinder folgen diesen Hinweisen,
um einen **Schatz** zu finden.



Ziel:

Förderung von **Teamarbeit**
und **logischem Denken**.





Ideen für die verschiedenen Stationen einer Schnitzeljagd

1. Geräusche raten

Aktivität:

Nehmt **spezifische Geräusche** auf, die die Kinder erkennen müssen, um den nächsten **Hinweis** zu finden. Zum Beispiel das Geräusch eines **fließenden Baches**, das Geräusch einer **Spül- oder Waschmaschine**, der **Drucker** im Büro, der elektrische **Zug** in der Bauecke ...



Ziel:

Schulung des auditiven
Wahrnehmungsvermögens und
Förderung der Kreativität

2. Sprechende Stationen

Aktivität:

An **verschiedenen Stationen** lösen die Kinder **Rätsel** oder folgen **Anweisungen** aus den aufgenommenen **Geschichten** oder **Reimen**. Wir haben für Euch schon mal ein bisschen gedichtet ;-), unsere Rätselreime findet Ihr als Inspiration auf Seite 10.*



Ziel:

Entwicklung von Sprachverständnis
und interpretativen Fähigkeiten.



3. Farbcode-Suche

Aktivität:

Die Knöpfe geben Hinweise auf Farben an einem bestimmten Ort. Die Kinder suchen nach **Objekten** im Kindergarten, die der **genannten Farbe** entsprechen. z.B.: Im Geräteschuppen wo etwas Grünes ist, findest Du den nächsten Hinweis.



Ziel:

Schulung des Farberkennungsvermögens und kognitiver Fähigkeiten.

4. Musikalische Rätsel

Aktivität:

Teile eines Liedes, das die Kinder kennen, werden aufgenommen. Kinder müssen das **Lied erkennen** und das **zugehörige Bild** oder den **Ort** finden.



Ziel:

Anregung der musikalischen Intelligenz und kreativen Denkens.



5. Sprachaufgaben

Aktivität:

Aufgaben oder Hinweise werden in verschiedenen Sprachen aufgezeichnet. Kinder, die diese Sprachen sprechen oder lernen, übersetzen sie.

Hallo Merhaba
Hola Hello



Ziel:

Mehrsprachigkeit fördern und kommunikative Kompetenzen erweitern.





* Rätselreime für die Schnitzeljagd

In einer Ecke, bunt und **fein**,
wo eckige Dinge liegen, ganz **klein**.
Hier stapelt, baut man hoch und **weit**,
ein jeder Turm braucht seine **Zeit**.

Mit Blöcken groß und klein, so **rund**,
entsteht ein Schloss, ganz ohne **Grund**.
Ein Ort für Träume, Spiel und **Spaß**,
für jedes Kind, aber nicht aus **Glas**.

Was ist das nur, fragt ihr euch **leise**,
wo Bauwerke entstehen, auf jede **Weise**?
In welcher Ecke müsst ihr **schauen**?
Wo Kinder lachen, spielen und auch **bauen**.

-> Die Bauecke

In einer Ecke, still und **fein**,
wo Freunde aus Stoff sitzen, nicht **allein**.
Sie tragen Kleider, bunt und **schön**,
warten auf Spiel, das wird gleich **geschehn**.

Ein Tisch, zwei Stühle, klein und **nett**,
vielleicht auch noch ein kleines **Bett**.
Rollenspiele Tag für **Tag**,
die jedes Kind gerne **mag**.

Wo ist das nur, könnt ihr es **raten**?
kleine Mini-Freunde, die zum Spielen auf euch **warten**.
In welcher Ecke, klein und **fein**,
können all die Figuren **sein**?

-> Die Puppenecke



* Rätselreime für die Schnitzeljagd

Im Garten da, wo Blumen **blühn**,
da findet ihr ein Geheimnis **steh'n**.
Es schwingt hin und her, was kann das **sein**?
bringt Freude pur, für Groß und **Klein**.

Es fliegt durch die Luft, mit eurem Lachen so **klar**,
hoch und höher, **wunderbar**.
Unter blauem Himmel, weit und **breit**,
schwingt es froh, in aller **Heiterkeit**.

Wo mag das sein, was ist das **nur**?
Es trägt dich fort, auf Abenteuer **pur**.
Wo mag das sein, was kann das **sein**?
Ein Platz für Spaß, im **Sonnenschein**.

-> Die Schaukel

Ihr seht:

Dieses Whitepaper bietet euch praktische, kreative Ansätze zur Nutzung sprechender Knöpfe im Kindergarten. Durch diese Aktivitäten werden nicht nur kognitive und sprachliche Fähigkeiten der Kinder gefördert, sondern auch ihre Kreativität, Teamfähigkeit und Selbstwirksamkeit.

Viel Spaß beim Ausprobieren!



Manfred Wittmann
Inhaber von
Mawi Spiele GmbH