

WAHRNEHMUNGSSPIELE

EINFACH – SINNVOLL – SELBST GEMACHT

Roswitha Wurm



Musterseite



Die Autorin

Roswitha Wurm wurde 1966 geboren, verbrachte ihre Kindheit und Jugendzeit in Wien, wo sie nach der Matura Agrarwissenschaften studierte und in verschiedenen Einrichtungen Deutsch- und Sportunterricht gab. Seit 1990 ist sie für verschiedene Familien- und Fachmagazine im Inland und im deutschsprachigen Ausland als Redakteurin tätig.

Nach einem Studienlehrgang ist Frau Dipl. Ing. Roswitha Wurm seit 2001 als Trainerin teilleistungsdifferenzierter Kinder und Jugendlicher in eigener Praxis tätig. Ihre Schwerpunkte liegen in den Bereichen der Leserechtschreib-

und Rechenschwächen sowie der Aufmerksamkeitsförderung. Die Autorin ist mehrfache Fachbuchautorin, Kinderbuchautorin und als Fachvortragende tätig. Roswitha Wurm lebt mit ihrem Mann und ihren drei Kindern in Wien.

Mustersseite

Impressum:

Titel: Wahrnehmungsspiele, Autor und Lektorat: Roswitha Wurm, Wien;
e-mail: karo.wurm@tele2.at; Produktion: Schulbedarfszentrum, A-3910 Zwettl, Syrafeld 20/1, www.lernen.at; Grafiken: Lena Priester; Satz und Layout: Roswitha Wurm; Verlag: Schulbedarfszentrum, E. Schwarzinger, A-3910 Zwettl, Syrafeld 20/1, Tel.+ Fax +43/(0)2735/2598, e-mail: sbz@lernen.at, www.lernen.at; Urheber- und Leistungsschutzrechte: Schulbedarfszentrum © September 2009 bei Schulbedarfszentrum, E. Schwarzinger; ISBN 978-3-902556-52-3; 2. Auflage 2017, Die Verwertung der Texte und Bilder, auch auszugsweise, ist ohne Zustimmung des Verlages urheberrechtswidrig und strafbar. Dies gilt auch für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und für die Verarbeitung mit elektronischen Systemen. Die Vervielfältigung der Arbeitsblätter ist nur für den Schulgebrauch an e i n e r Schule gestattet. Jede weitere Verwendung sowie Vervielfältigung, insbesondere durch Printmedien und audiovisuelle Medien, sind auf Grund des Urheberrechtes verboten und bedürfen der ausdrücklichen Zustimmung des Autors und des Verlages. Alle Rechte vorbehalten. Für Veröffentlichung: Quellenangabe.

Kapitel	Seite
1. Einleitung	6
2. Optikspiele	8
2.1 Ährenspiel	11
2.2 Wer ist denn das?	13
2.3 Detektivspiel: Fingerabdrücke	14
2.4 Perlentaucher	15
2.5 Fahnenspiel	17
2.6 Sternenhimmel	19
2.7 Knopfspielereien	20
2.8 Schwimmreifenspiel	21
2.9 Stöpselmax-Spiele	22
2.10 Haarnadelspiele	23
3. Akustikspiele	24
3.1 Geräuschmemory	28
3.2 Glöckchenspiel, Lärmschlange, Klangsprossen, Gläserntonleiter	29
3.3 Malen nach Geschichten	32
3.4 Tonika – Tonhöhenpiel	34
3.5 Silbenkatze	37
3.6 Hörgeschichten	39
3.7 Hörbilder	40
3.8 Morsegerät	45
3.9 Hördosenspiel	47
3.10 Geräuschorchester	49
4. Raumwahrnehmungsspiele	52
4.1 Pfeil genau	54
4.2 Schnurdomino	56
4.3 Spieglein an der Wand	58
4.4 Ringlein – Gummiringmuster	59
4.5 Fischküsse	60
4.6 Bunte Pilze	61
4.7 Gummibärchenreihen	62
4.8 Mosaik bauen	63
4.9 CD-Spiel	64
4.10 Bewegungsspiel	65
5. Taktile Spiele/Geschicklichkeitsspiele	75
5.1 Schneckis Abenteuer – Legespiel	77
5.2 Tastspiele	78
5.3 Fangspiele	79
5.4 Schwimnudeltanz	80
5.5 Steppspielereien	81
5.6 Trinkhalmakrobatik	82
5.7 Fädelschlange	83
5.8 Stäbchen & Co.	84
5.9 Klammeraffe	85
5.10 Schwamm drüber	86
6. Aufmerksamkeitsfördernde Spiele	87
6.1 Kimspiele	89
6.2 Alte Bewegungsspiele neu entdeckt	90
6.3 Fadenspielereien	92
6.4 Wer trifft die Zahl?	93
6.5 Hütchenspiel	94
6.6 Merkspiel 1-2	96
6.7 Eierkarton – Kalaha	97
6.8. Sanduhr-Quiz	98
6.9. Dübeleien	100
6.10 Büroklammerspiele	101

7. Wortspielereien/Lesespiele	102
7.1 Buchstabensuppe	104
7.2 Tri-Memo	105
7.3 Obstshake	106
7.4 Wanted	107
7.5 Zündholzschachtel-Textpuzzle	113
7.6 Finger-Zeichensprache (Fingeralphabet)	116
7.7 Moosgummi	119
8. Zahlenspiele	120
8.1. Zahlenbingo	122
8.2. Leuchtturmspiel	125
8.3. Telefonnummernspiel	127
8.4. Schubladenspiel	128
8.5. Spielideen zum Erlernen der Rechenoperationen	129
9. Gesellschaftsspiele im Einsatz für das Wahrnehmungstraining	132
10. Kopiervorlagen Memory, Trinomino, Domino, Würfelvorlage, Tri-Memospiel	142
11. Lösung zu Wanted-Spiel	156

Musterseite

Einleitung

„Ich kann mich einfach nicht konzentrieren!“ Immer öfter hören Eltern und Lehrer diesen Satz. Und stehen damit vor einem ernsthaften Problem, denn die Ausrichtung aller Sinne auf eine bestimmte Tätigkeit ist im Schulalltag Grundvoraussetzung!

Durch Computer, Gameboy und Fernseher sind die Gehirne der Kinder täglich stark beansprucht. Die unglaubliche Menge an stets wechselnden Sinnesreizen fordert ihren Tribut. Pädagogen beobachten in steigendem Maße Aufmerksamkeitschwächen bei ihren Schülern.

Das menschliche Gehirn besteht aus etwa hundert Milliarden Nervenzellen. Jede dieser Zellen kann mit bis zu zehntausend anderen verbunden sein. Lernen und neue Aufgabenstellungen steigern die Gehirnaktivität und bauen neue Zellverbindungen auf. Um gezielt und vor allem erfolgreich lernen zu können, bedarf es daher eines Zustandes, den man mit „Aufmerksamkeit“ umschreiben könnte. Soll ein Kind etwa die orthografischen Regeln seiner Lernwörter langfristig im Gehirn abspeichern, muss es mit den Gedanken ausschließlich bei seinem Aufgabenblatt sein. Hierzu gibt es verschiedenste Hilfestellungen.

Grundvoraussetzung für ein aufmerksames Arbeiten ist die *äußere Ruhe*, die ein Kind zur Erledigung seiner Übungen und Aufgaben benötigt. Dies gilt grundsätzlich für alle Schulkinder, in besonderer Weise aber für jene mit speziellen Aufmerksamkeitsdefiziten. Nicht nur Kinder mit einer ADHS sind davon betroffen, sondern auch besonders Schüler mit einer speziellen Leserechtschreibschwäche (Legasthenie). Neben einer auffälligen Fehlersymptomatik und Teilleistungsdefiziten in verschiedenen Sinnesbereichen wird bei legasthenen Kindern meist auch eine *differenzierte Aufmerksamkeit* beobachtet. Arbeiten Betroffene mit Buchstaben und Zahlen, lässt ihre Konzentration nach. Bei anderen Tätigkeiten, z.B. beim Puzzlespielen oder Zeichnen, können sich legasthene Kinder hingegen meist gut konzentrieren.

Aus diesem Grund werden sie manchmal von ihrer Umgebung missverstanden oder mangelnden Lernwillens bezichtigt. Daher ist es besonders wichtig, legasthene Kinder zu ermutigen an diesem Defizit zu arbeiten. Pädagogische Bezugspersonen sollten gemeinsam mit dem Kind *Strategien* entwickeln und besprechen, die dieses „Gedanken-Zusammenhalten“ unterstützen.

Eine weitere wichtige Basis für konzentriertes Lernen ist *ausreichend Schlaf und ausgewogene Ernährung*.

Ganz wichtig sind auch regelmäßige *Erholungspausen*! Schüler mit einer differenzierten Aufmerksamkeit können sich für gewöhnlich nicht länger als 15 Minuten mit ihren Übungsaufgaben beschäftigen – es sei denn sie werden speziell in diesem Bereich gefördert!

Manche *Methoden des Aufmerksamkeitstrainings* haben ihren Ursprung bereits im Altertum. So verwendeten bereits die Römer und Griechen die so genannte Loci-Methode: um sich Lerninhalte besser einzuprägen, verwandelten sie diese gedanklich in Bilder oder ordneten diese gewissen Gegenständen zu. Manche Kinder können sich mit dieser Lernmethode besonders gut konzentrieren. Sie legen ihre Lernwörter mittels Wortkärtchen an bestimmten Stellen ab und holen diese zunächst tatsächlich und in Folge nur mehr gedanklich von dem bestimmten Ort wieder ab.

Diese Methode wird auch in „*Laufdiktagen*“ angewendet, die ein gutes Aufmerksamkeitsstraining darstellen.

Suchsel, bei denen bestimmte Wörter aus einer Buchstabengruppe herausgesucht werden müssen, und verschiedene *Arten von Worträtsel* sind für viele Kinder ein gutes Gedächtnistraining. Auch andere Übungen, die genaues Hinschauen verlangen wie etwa *Fehlerbilder*, *Paare suchen* und *(Wort)bilder merken*, schärfen die Aufmerksamkeit des Kindes.

Besonders wichtig sind auch *motorische Übungen*, die das Zusammenspiel beider Gehirnhälften fördern: Achterschleifen in die Luft oder auf ein *Papier malen*, *Muster nachzeichnen oder spiegeln*, oder *Rhythmusübungen und Gummitwist*. All diese Übungen sind nicht nur im Unterricht sinnvoll, sondern auch in Ruhephasen, vor allem am Wochenende und in den Schulferien – damit das Gehirn in Schwung bleibt.

Für erfolgreiches Lernen ist ein wesentlicher Faktor auch die so genannte „sensorische Integration“ oder „geordnete Wahrnehmung“. Das Zentrum der Reizverarbeitung ist das menschliche Gehirn. Sprache, Denken, Bewegung und Emotionen können nur mit Hilfe der Gehirntätigkeiten ablaufen.

Unter einer geordneten Wahrnehmungsverarbeitungsleistung eines Menschen versteht man die Aufnahme von Reizen aus der Umwelt und aus seinem Körper, deren Weiterleitung zum Gehirn und deren Verarbeitung durch Aussortieren, Wiedererkennen, Vergleichen und Zuordnen, Assoziieren mit früheren Erfahrungen und das Abspeichern.

Das Kind muss für das Erlernen des Lesens und Schreibens also Sinnesreize und Informationen aus seinem Körper und der Umgebung so gut aufnehmen und im Gehirn verarbeiten, dass es die Reize mit einer angemessenen Reaktion und einer sinnvollen Handlung beantworten kann.

Eine differenzierte Wahrnehmungsverarbeitungsleistung führt zu Lernstörungen und Entwicklungsauffälligkeiten, welche als „Teilleistungsschwächen“, „sensorische Integrationsstörungen“ oder auch als „Wahrnehmungsdifferenzierung“ beschrieben werden.

Wahrnehmungsdifferenzierungen können im Bereich der OPTIK, AKUSTIK, RAUMWAHRNEHMUNG und/oder KÖRPERSHEMA auftreten. Speziell legasthene Kinder sind davon stark betroffen. Ihre Schreibfehler beruhen auf einer differenzierten Wahrnehmungsverarbeitungsleistung. Kinder mit Problemen bei der Verarbeitung der verschiedenen Sinnesreize gibt es – u.a. bedingt durch mangelnde Frühförderung – immer mehr.

Einfache Lernspiele können helfen bereits frühzeitig Vorläuferfertigkeiten für den Schriftspracherwerb zu trainieren. Sämtliche Spiele dieses Buches sind leicht und kostengünstig herstellbar, einfach durchführbar – sowohl in der Gruppe als auch alleine –, sind in der Praxis erprobt und machen zudem Spaß!

Der Grundgedanke dieser Lernspiele ist:

Sie stellen praktische Übungsmöglichkeiten dar, die Lerninhalte möglichst spielerisch vermitteln. Oder wie es einer meiner Schüler treffend formulierte: „Mit diesem tollen Spiel kann ich auch etwas lernen? Das macht ja Spaß!“

Freude ist nicht nur ein Lernmotivator, sondern vor allem auch der beste Trainer.

In diesem Sinne wünsche ich Ihnen und den Ihnen anvertrauten Kindern viel Freude beim gemeinsamen Basteln und Spielen!

Roswitha Wurm

2. OPTIKSPIELE



OPTISCHE WAHRNEHMUNG

Um ein Wort orthografisch richtig wiederzugeben ist es notwendig das Wortbild von anderen Wortbildern zu unterscheiden (**Optische Differenzierung**), es sich langfristig einzuprägen (**Optisches Gedächtnis**) und es in einen größeren Bedeutungszusammenhang zu bringen (**Optische Serialität**).

Dies setzt bestimmte Vorläuferfertigkeiten voraus, z.B. die **Figur-Grunddifferenzierung** (Fähigkeit, eine bestimmte Form auf zunehmend komplexem Hintergrund wahrzunehmen und wieder zu erkennen). Bereits im Kleinkindalter gilt es diese Fertigkeiten zu trainieren, indem einfache Figuren von anderen unterschieden werden sollen. Die Spiele in diesem Skriptum sollen Anregungen für die Förderung im Vorschulalter und auch bei Kindern mit differenzierter optischer Wahrnehmung im Schulalter darstellen.

Wie äußert sich eine differenzierte optische Teilleistung?

Im Vorschulalter:

- *Das Kind kann einfache Gegenstände nicht voneinander unterscheiden.*
- *Differenzierungen in klein/groß, dick/dünn, schmal/breit fallen dem Kind sehr schwer.*
- *Das Kind benötigt zum Begreifen optischer Eindrücke zusätzliche Erklärungen und Beschreibungen.*
- *Nachlegespiele, Puzzles und Memory fallen mitunter schwer.*

Im Schulalter:

- *Das Schriftbild des Kindes ist uneinheitlich, ungenau und wirkt ungeordnet. Die Buchstaben sind nicht nur uneinheitlich groß, sondern weichen auch in der Formwiedergabe ab. Die Schrift ist schlecht leserlich. Oft werde Buchstaben und Zahlen beim Schreiben ausgelassen!*
- *Das Zeichnen und Nachlegen von Mustern fällt dem Kind schwerer als anderen Gleichaltrigen. Ebenso das Erkennen von bestimmten Figuren aus einem Hintergrund. Buchstaben werden verwechselt.*
- *Aus einem längeren Text (Textrechenaufgaben) vermag das betroffene Kind wichtige Informationen nicht zu erkennen und hinauszufiltern. Die Gliederung von Textaufgaben und das Lösen zusammengesetzter Rechenaufgaben fallen dem Kind sehr schwer.*
- *Das Kind hat Schwierigkeiten Mengen zu erfassen (auch häufig bei der Zehnerüberschreitung). Dieses Phänomen könnte auch auf eine Rechenschwäche hinweisen.*
- *Ähnlich aussehende Wörter werden miteinander verwechselt.*
- *Das Kind Probleme die Textzeile zu finden und auch zu behalten. Beim Abschreiben von Textstellen blickt das Kind vermehrt auf die Vorlage, da es sich die Wortbilder nicht merken kann.*

Trainingsmöglichkeiten

Es gibt eine Vielzahl von Möglichkeiten die optischen Teilleistungen zu fördern.

Mit den beschriebenen Lernspielen werden Kinder eben zu diesem aufmerksamen Betrachten angeleitet. Sie sind sowohl in der Gruppe als auch im Einzeltraining bzw. in der Therapie anwendbar.

Optische Spiele gibt es auch im Handel vielfältig zu kaufen. Nach dem Prinzip der in diesem Skriptum angeführten Spiele können auch eigene Ideen verwirklicht werden – mit einfachen, im Haushalt vorhandenen Gegenständen. Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Musterseite

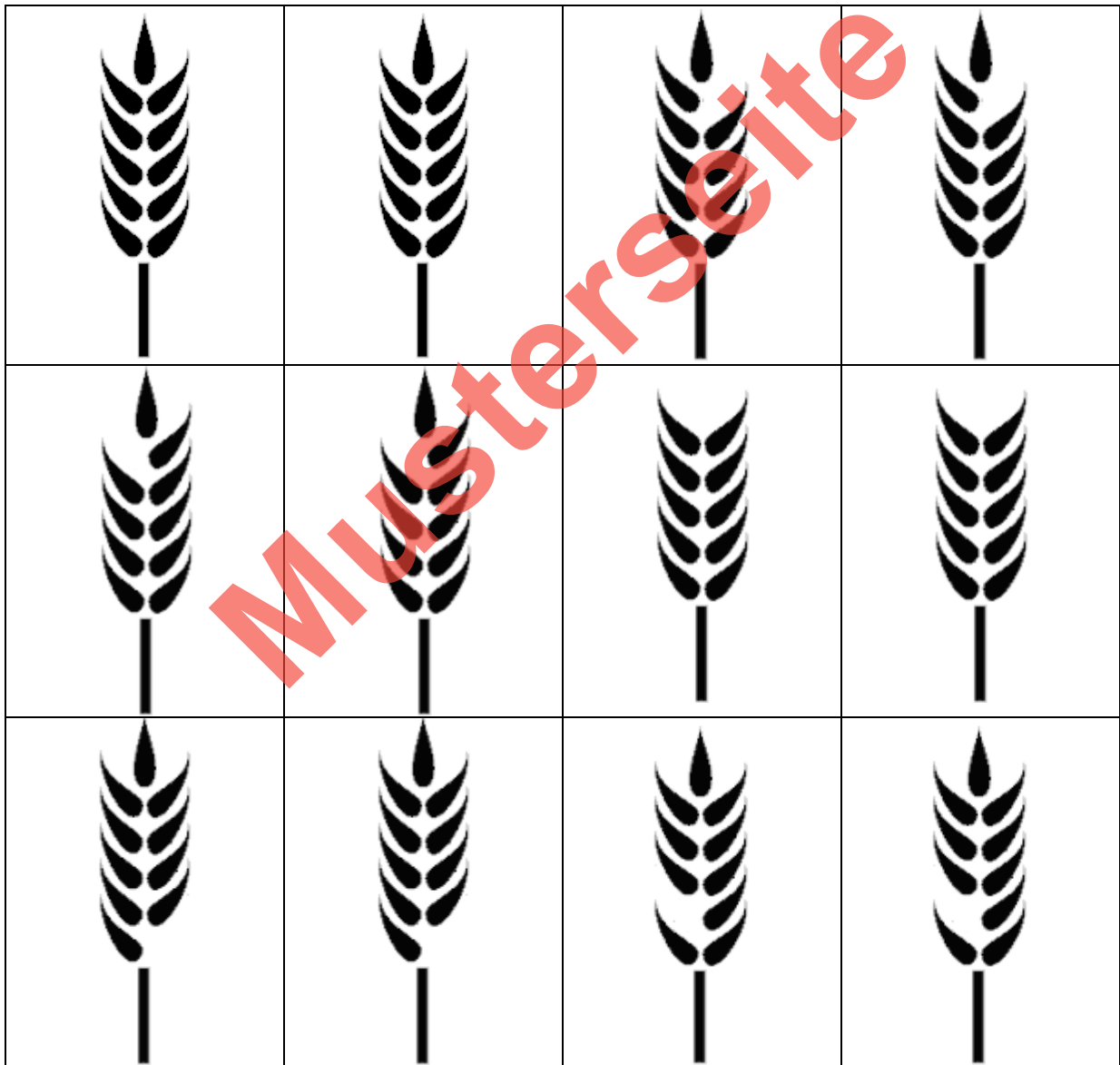
2.1 Ährenspiel

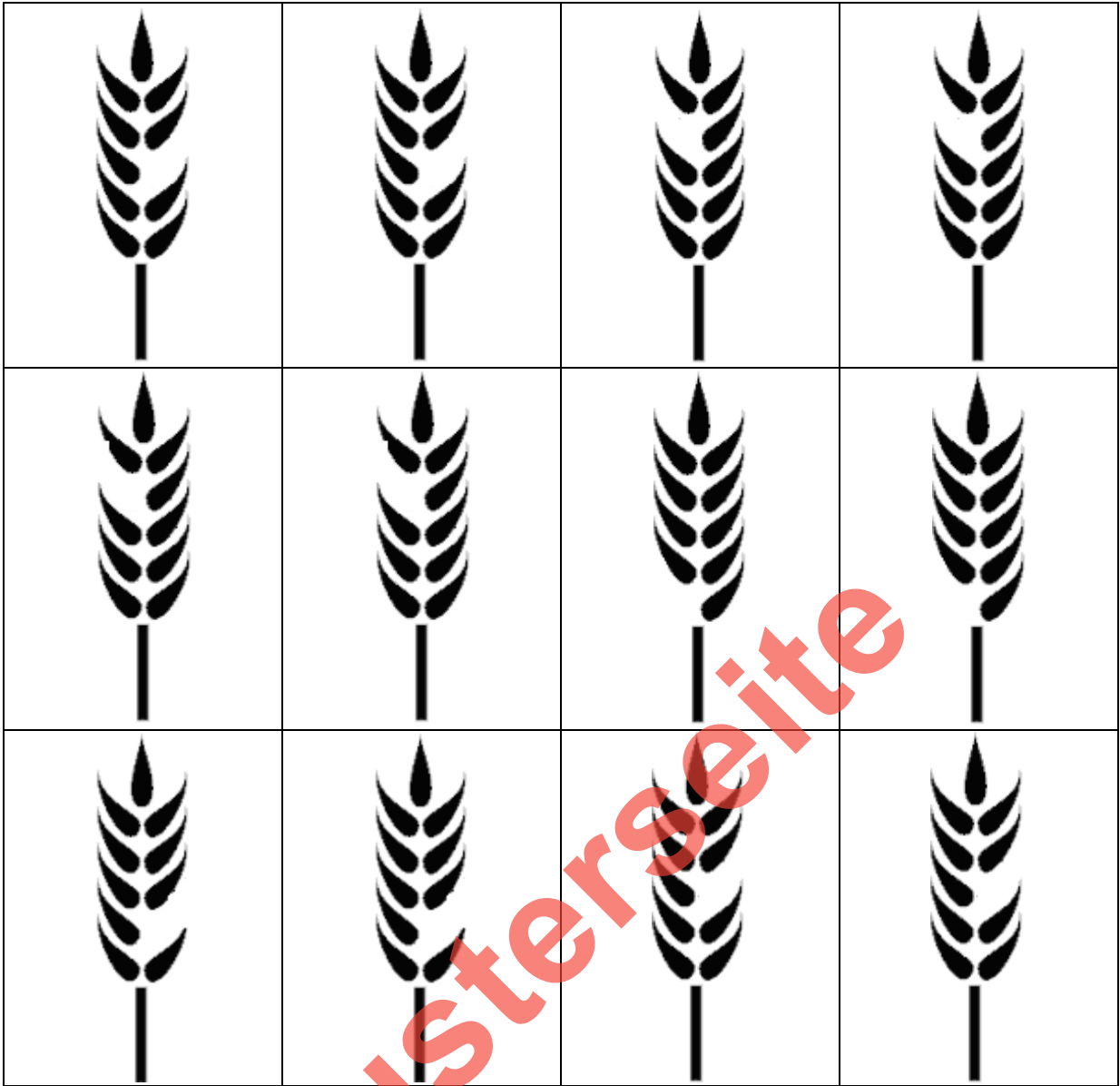
Ein Spiel zur Förderung der optischen Differenzierung und des optischen Gedächtnisses

Vorbereitung;
Kärtchen ausschneiden und folieren.

Spielvariationen:

- 1) Kärtchen mischen, mit der Bildseite nach oben auf den Tisch legen. Paare suchen!
- 2) Kärtchen mischen, mit der Bildseite nach unten auf den Tisch legen. Der erste Spieler deckt zwei Kärtchen auf, sind die Karten gleich, darf er sie behalten und ist nochmals an der Reihe. Sind die Karten verschieden, dreht er sie wieder um und der nächste Spieler ist an der Reihe. Wenn alle Paare gefunden sind, zählen die Mitspieler ihre Kärtchen. Sieger ist, wer am meisten Kärtchen hat!





2.2 Wer ist denn das?

Lauter Holzköpfe

Material:

- viele große Holzperlen
- verschieden farbige Eddingstifte

Vorbereitung:



auf die einzelnen Perlen werden verschiedene Gesichter gemalt, z.B. eines mit grünen Augen, Stupsnase, schwarzem lockigen Haar und einem kleinen roten Mund. Auf dem nächsten ebenso, allerdings mit blauen Augen. Eine andere Kugel bekommt ein rothaariges Gesicht mit grünen Augen und einer langen geraden Nase, usw.

Nun werden die Holzköpfe auf dem Tisch aufgelegt (damit sie nicht so leicht wegrollen ein Tischtuch oder eine Stoffserviette unterlegen). Ein Mitspieler denkt sich nun einen der Köpfe und beschreibt ihn den Mitspielern. Wer zuerst den richtigen Holzkopf errät, darf ihn als Gutpunkt zu sich nehmen. Es werden 12 Runden gespielt. Sieger ist der Mitspieler mit den meisten Kugeln.

Musterspiel

2.3 Detektivspiele

Fingerabdrücke unterscheiden und zuordnen

Material:

- Kärtchen DIN A5 und DIN A6
- Farbkasten(blau)/Pinsel



Vorbereitung:

Verschiedene Personen geben jeweils einen Handabdruck in blauer Farbe auf je eine DIN A5 Karte ab und je einen Daumenabdruck auf zwei verschiedene DIN A6 Kärtchen.

Spielmöglichkeiten:

Variante A: DIN A6 Kärtchen mit jeweils zwei gleichen Daumenabdrücken werden mit der Bildseite nach oben auf den Tisch gelegt. Die beiden gleichen Abdrücke müssen gefunden werden.

Variante B: DIN A5 Kärtchen und DIN A6 Kärtchen aufgelegt. Welche Daumenabdrücke passen zu welcher Hand?



3.2 Glöckchenspiel

Zuhören ist schwer! Unsere Ohren müssen trainiert werden. Das darf Spaß machen. Zum Beispiel mit dem Glöckchenspiel.



Man benötigt:

- 10 gleich große Glöckchen (im Bastelladen erhältlich)
- 4 gleich große Döschen mit Deckel (Filmdöschen, Pappschachteln oder Überraschungsei-Kapseln)

Nun werden die Döschen befüllt:

In das erste gibt man 1 Glöckchen, in das zweite 2, in das dritte 3 und in das vierte Döschen 4 Glöckchen. Auf die Unterseite (für die ratenden Mitspieler nicht sichtbar, zeichnet man mit Punkten die Anzahl der Glöckchen an).

Schon kann das Spiel beginnen:

Die mitspielenden Kinder stellen sich nebeneinander auf einer Linie auf.

Der Spielleiter nimmt eine Dose und schüttelt sie. Der Mitspieler der die richtige Anzahl Glöckchen, die sich in der Dose befindet, errät, darf beginnen.

Hat er die Dose mit 3 Glöckchen erraten, darf er drei Schritte gehen. Dann ist der neben ihm stehende Mitspieler an der Reihe. Er darf – wenn er die Glöckchenanzahl (die der Spielleiter gerasselt hat) errät, so viele Schritte gehen. Das Spiel ist zu Ende, wenn ein (vorher vereinbartes Ziel) vom ersten Spieler erreicht ist.



Lärmschlange

Die Mitspieler stehen im Kreis. (Wenn nur zwei Mitspieler vorhanden sind, wird abwechselnd gespielt).

Ein Spieler macht ein Geräusch (z.B. in die Hände klatschen). Der nächste Spieler muss nun in die Hände klatschen und ein weiteres Geräusch machen (z.B. mit dem Fuß aufstampfen), der nächste Spieler wiederholt die Geräusche seiner Vorgänger und macht ein neues dazu (z.B. mit den Fingern schnipsen)... Wer einen Fehler macht, scheidet aus und muss die anderen Mitspieler genau überprüfen! Gewonnen hat, wer als Letzter übrig bleibt!

Klangsprossen

Man benötigt:

- eine Haushaltsleiter
- Spagatstücke
- verschiedene Gegenstände, die ein Geräusch erzeugen: z.B. Glocke, Reibeisen mit Kochlöffel, Küchenwecker, Schlüsselbund, Pfeife, Blatt Papier zum Zerreißen, Becher mit Reiskörnern gefüllt...



Zunächst kann das Kind die Geräusche so lange es möchte ausprobieren, um sie unterscheiden zu lernen. Dann kann es die Gegenstände an der Leiter anbinden (in der Reihenfolge, die die unterschiedlichen Tonhöhen angeben – also der tiefste (dumpfste) Klang auf der untersten Sprosse, usw.).

Dann werden dem Kind die Augen verbunden (oder es dreht sich von der Leiter weg)
Der andere Mitspieler (Trainer, Lehrer) macht nun mit einem der Gegenstände ein Geräusch,
das Kind soll den Gegenstand benennen.

Schließlich macht der Mitspieler verschiedene Geräusche in einer Reihe (zunächst zwei,
dann drei, usw.) Wie viele verschiedene Geräuschreihenfolgen kann sich das Kind merken?

Dieses Spiel trainiert die akustische Differenzierung, die akustische Serialität und auch die
Aufmerksamkeit in besonders abwechslungsreicher Art und Weise!

Tipp: Ist keine Leiter vorhanden, kann das Spiel auch nur mit den Gegenständen gespielt
werden.

Gläserntonleiter

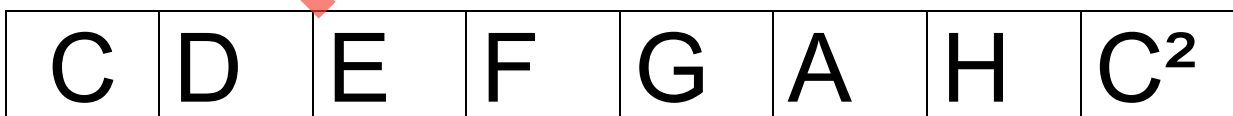
8 gleich große Trinkgläser werden mit Wasser gefüllt,
das erste voll, das zweite einen Fingerbreit weniger
Wasser, das nächste ein Fingerbreit weniger als das
zweite usw.

Mit einem Teelöffel schlägt man abwechselnd auf die
Gläser. Es ergeben sich verschieden hohe Töne. Sogar
einfache Lieder lassen sich darauf erkennen.

Kärtchen mit den 8 Tönen der C-Dur-Tonleiter
ausschneiden.
C,D,E,F,G,A,H,C²



Kärtchen für Wassergläser ausschneiden und der reihe nach auf die Gläser kleben (C ist der
tiefste Ton - auf das Glas mit am wenigsten Wasser, C² ist der höchste Ton – auf das Glas
mit dem meisten Wasser kleben):



Nun nach folgenden Kärtchen spielen:

C D E F G G G G A F C A G

Fuchs, du hast die Gans gestohlen

G F E Pause D E F D C

Summ, summ, summ, Bienchen summ herum

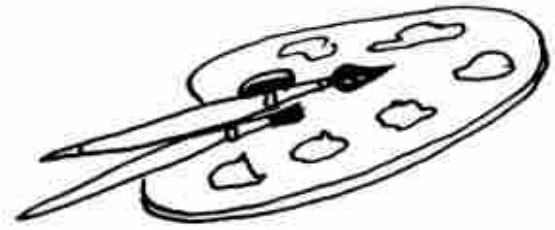
C D E F G G A A A G

Alle meine Entchen schwimmen auf dem See

Blankokarte für eigene Liederbuchstaben:



3.3 Malen nach Geschichten



Zeichnen und Malen macht Spaß! Manche malen gerne nach Zahlen oder lieben Ausmalbilder. Es ist auch möglich Bilder im Kopf entstehen zu lassen und dann aufzuzeichnen. Ein beliebtes Akustikspiel!

Dem Kind werden einfache Geschichten vorgelesen. Satz für Satz. Das Kind zeichnet auf, was es hört!

Geschichtenideen:

Tigerängste

Tief im Dschungel lebte ein gestreifter Tiger.

Täglich lief er über einen dicht verwachsenen Weg zu einem großen grauen Stein. Hinter diesem Felsbrocken konnte er sich gut verstecken und auf seine Beute warten.

Manchmal hörte er über seinem Kopf einen Vogel kreischen.

An den meisten Tagen brannte die Sonne heiß vom Himmel.

Viele Fliegen schwirrten um seinen Kopf.

Manchmal regnete es aber auch im Dschungel.

Ein warmer starker Regen fiel an diesen Tagen aus den dichten grauen Wolken.

An Regentagen blieb der Tiger lieber in seiner Höhle.

Der Tiger liebte sein Leben tief im Dschungel.

Aber eines mochte er gar nicht: wenn er eine lange, gefährlich zischende Schlange traf.

Vor den Schlangen im Dschungel fürchtete sich sogar der gefährliche, starke Tiger! So hat

jeder – auch wenn er noch so stark ist – etwas wovor er sich fürchtet!



Luftpost

Zeichne über das Haus eine große Wolke.
Lass es aus der Wolke regnen.
Ein Blitz geht auf das Haus nieder.
Zum Glück sieht man am Himmel schon helle Wolken kommen.
Auch die Sonne links oben am Bild ist schon wieder zu sehen.
Bei so viel Sonnenschein und Regen gibt es auch einen bunten Regenbogen am Himmel.
Von der Haustür führt ein langer Weg zum Wald.
Auf der linken Seite des Weges blühen viele rote und blaue Blümchen.
Auf der rechten Seite des Weges steht ein großer Apfelbaum.
Ein roter Apfel liegt mitten im Gras auf der rechten Seite des Apfelbaumes.
Auf der linken Seite des Hauses ist ein langer Zaun.
Hinter dem Zaun weidet eine große Kuh.
Über dem Wald fliegt ein roter Luftballon.
Woher kommt er?
Der Ballon gehört bestimmt dem kleinen Mädchen, das gerade auf dem Weg zum Haus hinläuft!
Lachend winkt sie dem Ballon hinterher!
Am Ballon ist eine lange Schnur befestigt, an welcher ein gelber Brief befestigt ist!
Möchtest du wissen, was in diesem Brief geschrieben steht?

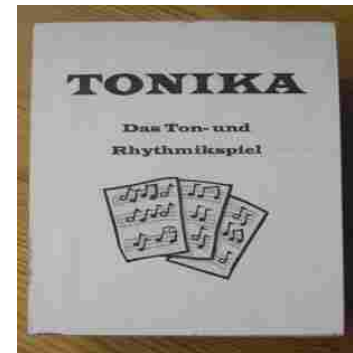


Mustersseite

3.4 Tonika

TONIKA

Das Ton- und Rhythmikspiel



SPIELINHALT

- Klangkiste
- Klangplättchen
- Holzschlägel
- Filzwolke
- beiliegende CD

HERSTELLUNG:

- Holzkiste oder Schachtel mit Unterteilungen
- Holzplättchen oder Muggelsteine
- Holzschlägel oder Bleistift, auf den eine Styropor (oder Holzkugel) gesteckt wird
- blauer Filz (kann vom Schwimmreifenspiel verwendet werden)

SPIELIDEE

Dieses Spiel besteht aus zwei Teilen – einem Tonteil und einem Rhythmitteil. Das Kind soll aufmerksam zuhören und in der akustischen Differenzierung gefördert werden.

Teil 1: TONHÖHENSPIEL

			○
	○	○	
○			

Auf beiliegender CD werden in je zwei Sequenzen (Töne und Wörter in verschiedenen Tonlagen) unterschiedliche Klangfolgen vorgespielt, bzw. gesprochen. Nach jeder Klangfolge soll das Kind die orangefarbenen Holzplättchen in das jeweilige Feld des Klangkastens legen, welche tief, mittel bzw. hoch bedeuten: z.B. ist die Tonfolge tief – mittel – mittel – hoch, so legt das Kind ein Plättchen in das unterste Fach, zwei in die mittleren und eines in das oberste.

Nach jedem Legen der Klangfolge erfährt das Kind die Lösung und wird anschließend aufgefordert die Töne (Holzplättchen) auf die blaue Wolke zu leeren (von welcher es die Töne für die nächste Klangfolge auch wieder nimmt).

Als weitere Schwierigkeitsstufe werden dem Kind Wörter, wie z.B. „Baum“ in verschiedenen Tonhöhen vorgesprochen. Das Kind soll nun wieder die Plättchen in das richtige Kästchen werfen.

Teil 2: RHYTHMIKSPIEL

Wir drehen für dieses Spiel die Klangkiste um, und stellen sie auf die Wolke - sie wird nun zu unserem Klangholz. Der Holzschlägel wird vom Kind in die rechte (bzw. Linkshänder in die linke) Hand genommen. Nun soll das Kind versuchen die vorgeklopfen Rhythmen, die es auf der Kassette hört, auf dem Klangholz nachzuklopfen.

4.6 Bunte Pilze

Material:

- Styroporkegeln
- Bunte Stecknadeln
- eventuell: grüne Filzmatte („Wiese“)
- Tuch (grau) = „Nebel“



Die verschiedenfarbigen Stecknadeln werden in die Styroporkegel gesteckt. Jeweils zweimal in derselben Farbanordnung.

Spielidee 1: PILZE SAMMELN (zusätzliche Förderung der optischen Differenzierung)

„Pilze“ werden am Tisch verteilt, das Kind muss die gleichen Paare finden.

Spielidee 2: PILZE MERKEN (zusätzliche Förderung des optischen Gedächtnisses)

Ein Pilz wird vom Erwachsenen (oder vom 2. Mitspieler) ausgesucht, auf die „Wiese“ gestellt, das Kind soll sich den Pilz ansehen. Dann zieht der Nebel über das Land (graues Tuch wird über den Pilz gelegt). Das Kind soll beschreiben welche und wie viele Farbpunkte am „Pilz“ zu beobachten waren.

Spielidee 3: PILZE FINDEN

Der Erwachsene gibt Anweisungen wie:

- Finde den Pilz, bei dem zwei blaue Punkte nebeneinander sind.
- Finde den Pilz, bei dem zwei rosa Punkte gegenüber liegen.
- Bei welchem Pilz ist ein hellblauer Punkt in der Mitte?
- Welche Farbe kommt am öftesten vor?
- Welche Farbe am seltensten? etc.



4.7 Gummibärchenreihen

Material: Geschenkpapier mit vielen kleinen Mustern
(hier: Gummibärchen)
Folierfolie
Cutter



je 2 Bögen Geschenkpapier (mit dem gleichen Muster)
folieren und in 4 x 4 cm große Kärtchen schneiden

Spielidee: Die Anordnung der Gummibärchen ist verschieden. Ein Kärtchen wird aufgelegt. Das Kind muss aus dem „Kärtchenberg“ (wahllos offen aufgelegte übrige Kärtchen) das Zwillingeskärtchen herausfinden.

Ziel: Bei diesem Spiel wird die Raumwahrnehmung und auch das optische Gedächtnis des Kindes gefördert.

Spielvariante: natürlich kann auch herkömmliches Memory mit diesen Kärtchen gespielt werden. Dies ist allerdings ein „Memory auf höheren Niveau“!

Lustige Alternative:

Statt des Gummibärchengeschenkpapiers kann man das Spiel mit „echten“ Gummibärchen herstellen.

VARIANTE A: Gummibärchen in verschiedenen Gruppierungen auflegen. Mit der Digitalkamera fotografieren und dann mit den Fotos ein Memory basteln.

VARIANTE B: a) „Echte“ Gummibärchen in einer Reihe auflegen. Abdecken. Das Kind muss die Bärchenreihe aus dem Gedächtnis richtig auflegen.

b) „Echte“ Gummibärchen in einer beliebigen Anordnung auflegen. Das Kind muss sie im richtigen Winkel und in der richtigen Lage nachlegen. Eventuell auch aus dem Gedächtnis.

4.8 Mosaik-Kunstwerke

Mosaik ergänzen

Material: weiße, rechteckige Kärtchen
bunte Mosaiksteine in zwei verschiedenen Größen

Vorbereitung:

Die Mosaiksteine werden in einer beliebigen Anordnung auf ein Kärtchen geklebt. In derselben Anordnung werden drei weitere Kärtchen beklebt, allerdings werden einzelne Steine ausgelassen.

Spielverlauf:

Das Kind bekommt eine kleine Schachtel mit bunt gemischten Mosaiksteinen. Nun muss es die richtigen Steine auf den Kärtchen einsetzen.

Mosaik bauen

Bei dieser Spielvariante bekommt das Kind eine bestimmte Anzahl Steinchen vorgelegt und soll damit ein Mosaik legen.

Mosaik nachlegen

Der Trainer (Lehrer) bzw. ein Mitspieler legt ein Mosaik vor. Das Kind bzw. der weitere Mitspieler versucht das Bild detailgetreu nachzulegen.

Schwierigkeitsvariante 1: Der Trainer legt ein Mosaik vor. Das Kind sitzt in 90° und muss das Bild im rechten Winkel nachlegen!

Schwierigkeitsvariante 2: Der Trainer legt ein Bild vor. Das Kind muss das Bild seitenverkehrt (also gegenüberstehend) nachlegen.



4.9 CD-Spiel



Material:

24 alte CDs
CD-Marker in verschiedenen Farben

Vorbereitung:

Auf die CD-Scheiben werden geometrische Muster (Spiralen, Striche, V etc. gezeichnet. Dies in verschiedene Farben.

Jeweils 2 CDs haben das gleiche Muster (auch in der gleichen Serie angeordnet) , allerdings nur in der Form, nicht aber in der Farbe.

Spielverlauf:

Die CDs werden mit der bemalten Seite nach oben aufgelegt. Es gilt nun die beiden CDs, die dieselben Formen beinhalten zu finden, allerdings in unterschiedlicher Färbung.

Schwierigkeitsvariante für ältere Schüler:

Die CDs werden wie oben beschreiben bemalt, allerdings sind die Formen nicht seriell, sondern bei den jeweiligen Paaren unterschiedlich angeordnet.

5.2 Tastspiele

Großstadtkinder haben oft wenig Möglichkeit Natur pur zu erfahren. Wann ist Gelegenheit barfuß über eine Wiese zu laufen? Oder verschiedene Pflanzen und Gegenstände zu betasten und zu fühlen.

Einfaches Tastspiel

Material:

mindestens 12 gleiche, undurchsichtige Säckchen (entweder nähen, oder fertig kaufen)
verschiedene Gegenstände: Murmel, Büroklammer, Holzstück, Stein, etc.

Herstellung: Gegenstände werden in die Säckchen gegeben und diese werden zugenäht oder geklammert. Das Kind ertastet die Gegenstände.

Tastmemory

Hier werden von jedem Gegenstand zwei identische benötigt. Das Kind soll mit geschlossenen Augen die Paare ertasten.



Fußmemory

Material:

Verschiedene Wellpappenmuster in gleich große (mindestens fußgroß) Quadrate schneiden.
Auf Tonkartonquadrate verschiedene Materialien kleben, z.B. Seide, Wolle, Moosgummi, Fellstück, Blätter, etc.

Die Quadrate werden am Boden aufgelegt, das Kind geht mit geschlossenen Augen über diese Karten (eventuell an der Hand führen) Wo liegen zwei gleiche Unterlagen.

Dieses Spiel lässt sich auch gut mit Korkfliesen herstellen.



5.3 Fangspiele

Um Vorläuferfertigkeiten zum feinmotorischen Arbeiten mit Bleistift und Füllfeder zu trainieren, ist es wichtig grobmotorische Bewegungen wie zum Beispiel das Fangen eines Balles oder anderen Gegenstandes zu beherrschen.

Lustige Fangspiele können sehr leicht selber hergestellt werden.

Wurfball

Material:

- Softball
- Papierkorb

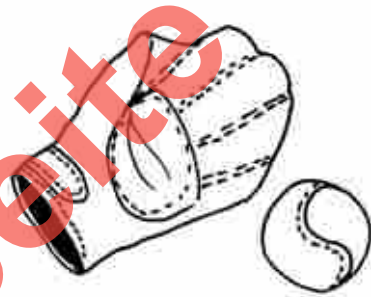
Wer trifft am meisten Bälle in den Papierkorb?

Fangball

Material:

- je zwei Topfhandschuhe
- Softball

Jeder Mitspieler trägt zwei Topfhandschuhe und versucht den Ball damit zu werfen und zu fangen.



Stabball:

Material:

- Softball
- je 2 Softstäbe (eine Schwimmnudel wird in 4 gleich große Teile geschnitten)

Nun wird es schwieriger! Ein Mitspieler hält in jeder Hand einen Softstab, Nun versucht er den zugeworfenen Ball aufzufangen (nur mit den Stäben).

Schwierigkeitsstufe: beide Mitspieler haben Softstäbe in der Hand und werfen und fangen damit den Softball!

Ballkelle

Material:

- kleiner Softball an einer Schnur
- 2 Softlockenwickler (sieht aus wie kleine Schwimmnudel)
- Heißklebepistole

Herstellung:

Ein Lockenwickler wird an den Enden zu einem Kreis zusammengeklebt. Der andere wird wie ein Stiel an den Kreis geklebt. Ball mit Schnur an den Stab binden. Nun bewegt man den Stab ruckartig in die Höhe und versucht den Ball mit dem „Ring“ zu fangen.



5.4 Schwimnudeltanz

Schwimnudeln helfen beim Schwimmen lernen! Danach fristen sie oft ein Mauerblümchendasein im hintersten Winkel des Abstellraumes. Das ist nicht notwendig! Man kann sie ausgezeichnet für Bewegungsspiele und Tänze verwenden!



Übungsmöglichkeiten:

- *Schwimnudel wie Springschnur in die Hände nehmen und mit beiden Füßen übersteigen.
- *Schwimnudel mit beiden Händen über den Kopf heben.
- *SN mit (linker oder rechter)Hand halten und über dem Kopf schwingen.
- *SN mit (linker oder rechter)Hand seitlich vom Körper wegstrecken.
- *SN mit rechter Hand halten, zur linken Körperseite überkreuzen. (und umgekehrt)
- *Mit der SN in der Hand in die Höhe springen.
- *SN mit einer Hand halten, SN ist ausgestreckt, mit beiden Füßen überspringen, SN drehen, nochmals überspringen, usw.
- *SN gerade auf den Boden legen, im Zickzacksprung darüber springen
- *SN auf den Boden legen, Häschensprung über die SN

usw.,

Mit diesen Bewegungen lässt sich eine tolle Choreografie zusammenstellen. Flotte Hintergrundmusik macht diese Übung zu einem lustigen Spiel.

Was wird hier gefördert? Die Beweglichkeit, die Aufmerksamkeit und besonders auch das Gedächtnis, denn die aneinander gereihten Bewegungen muss man sich schließlich merken!

Variationen:

- a) Immer eine Bewegung wird vorgezeigt. Das Kind macht sie nach. Eine weitere kommt dazu. Usw.
- b) Mehrere Kinder stehen im Kreis: sie sind das Schwimnudelballett. Ein Kind verlässt den Raum. Ein Kind des Balletts wird als Choreograph auserkoren und macht eine Übung vor, die alle Kinder nachmachen. Das Kind, das den Raum verlassen hat, kehrt zurück. Es muss herausfinden welches Kind der Choreograph ist, der immer wieder die Übungen wechselt. Dies sollte er so unauffällig wie möglich tun und seine Ballettschüler sollten ihn nicht direkt ansehen und dennoch rasch die neuen Übungen übernehmen.

Dieses Aufmerksamkeitsspiel macht sehr viel Spaß!

5.5 Steppspielereien

Viele Fitness-Studios bieten Kurse für Steppaerobic an. Dabei wird auf kleinen Plastikstufen trainiert. Verschiedene Schrittkombinationen und Choreografien sorgen für ein abwechslungsreiches Bewegungsmuster.

Es ist interessant zu beobachten wie viele Aerobicbegeisterte bei den schnellen Ansagen und den Wechselschritten *links* und *rechts*, *hinauf* und *hinunter* und *vor* und *zurück* durcheinander bringen!

Das brachte mich auf die Idee Steppen auch im Teilleistungstraining einzusetzen. Mit Erfolg, denn es gehört ein gutes Training dazu, sich all diese Anweisungen zu merken! Akustik, Optik, Geschicklichkeit, Aufmerksamkeit und Gedächtnis werden dabei geschult. Und mangelnde Bewegung wird ausgeglichen, daher ist diese Technik auch sehr für Kinder mit ADHS geeignet, denen Stillsitzen ohnehin schwer fällt. Wahrnehmungstraining in Bewegung sozusagen!



Herstellung eines zimmertauglichen, kinderfreundlichen Steps:

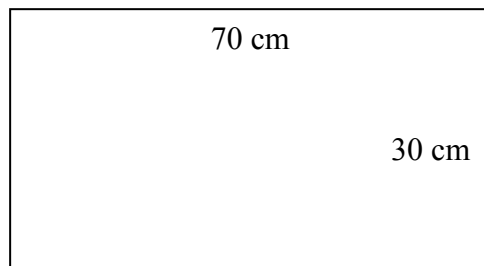
Um hohen Kosten und Verletzungen vorzubeugen, habe ich einen einfachen Stepp entwickelt. Dazu werden Isoliermatten für Waschmaschinen (werden als Lärmdämpfer verwendet) mit einem scharfen Messer in 70 x 30 cm große Matten geschnitten. 6 dieser Matten werden mit Teppichkleber aufeinander geklebt. So entsteht eine angenehme Stufenhöhe. (etwa 10 bis 12 cm Höhe)

Diese Steps lassen sich leicht verstauen und sind kostengünstig.

Nun geht es los:

- 1) Mit dem rechten Fuß auf den Stepp steigen, linken nachziehen, wieder hinunter steigen, das gleiche links.
- 2) Mit dem rechten Fuß auf die äußere Kante steigen, mit dem linken auf die linke Kante, mit dem rechten wieder hinunter, dann mit dem linken Fuß. (V-Schritt)
- 3) Auf das Stepp steigen mit dem rechten Fuß, auf der anderen Seite hinunter steigen. Umdrehen und wieder zurück steigen.
- 4) Auf das Stepp steigen, sich oben drehen, wieder hinunter.
- 5) Mit beiden Füßen gleichzeitig auf den Stepp springen.
- 6) Den Stepp in beide Hände nehmen, in die Höhe drücken, wieder abstellen.

usw. es gibt zahlreiche Möglichkeiten. Wenn man mehrere Figuren aneinander reiht, erhält man eine tolle Choreografie! Und ein lehrreiches Gedächtnisspiel: Wer merkt sich die Choreografie ohne Fehler?



5.6 Trinkhalm-Akrobatik



Trinkhalme können zu tollen Gebilden zusammengesteckt werden! Es erfordert allerdings ein feinmotorisches Geschick um mit den Halmen zu basteln.

Panflöte

Eine lustige Panflöte lässt sich sehr leicht herstellen. Man schneidet Trinkhalme in verschiedener Länge ab und bindet sie mit einem Gummiring zusammen. Nun kann man versuchen Lieder darauf zu blasen.

Strohalmstoß

Material:

- 30 bunte Strohhalme
- Schere

Strohhalme in jeweils 5 cm lange Stücke schneiden.

Spiel:

7 Strohalmstücke werden auf den Tisch gelegt. Jeder Mitspieler erhält 20 Strohalmstücke. Nun versucht man reihum je ein Stück auf diesen 7 Stücken aufzuschichten. Nichts darf verrutschen. Wenn der Trinkhalmstoß zusammenfällt, ist das Spiel zu Ende. Als Minuspunkte zählen jeweils die noch vorhandenen Strohhalme. Der Mitspieler bei dem der Stoß zusammengefallen ist, erhält 3 Minuspunkte zusätzlich. Dann beginnt eine neue Runde. Die Punkte werden mitgeschrieben. Gewonnen hat der Mitspieler mit den wenigsten Minuspunkten! (vor Spielbeginn unbedingt die Rundenanzahl vereinbaren!)

Trinkhalmbilder

Eine gute feinmotorische Übung ist es mit Trinkhalmen lustige, bunte Bilder zu legen (eventuell Vorgaben machen).



6.1 Kimspiele

Kimspiele sind hervorragende Gedächtnisspiele!
Die Grundidee lautet:

Auf einem Tablett oder einem Tuch werden verschiedene Gegenstände aufgelegt. Die Mitspieler prägen sich die Gegenstände ein. Dann drehen sich die Mitspieler kurz um, der Spielleiter entfernt einen oder mehrere Gegenstände. Die Spieler müssen erraten um welche Gegenstände es sich dabei gehandelt hat.

Man benötigt:

- 1 Tablett
- 1 oder 2 Tücher
- verschiedene kleine Gegenstände

Variante 1: Es wird kein Gegenstand entfernt, sondern die Plätze der Gegenstände werden vertauscht.

Variante 2: Gegenstände werden entfernt, andere vertauscht.

Variante 3: Man nimmt sehr ähnliche Gegenstände, z.B. verschiedene Matchboxautos, Radiergummis oder Muschelarten. Bei dieser Variante muss man sehr genau hinsehen!

Variante 4: Ein Wortkimspiel:

Der Spielleiter bereitet verschiedene Wortkarten mit ähnlich lautierten Wörtern vor. Er legt sie auf und liest bis auf eines der Wörter alle vor. Welches Wort fehlt?

Variante 5: wie in Variante 4, der Spielleiter liest ein Wort doppelt. Welches Wort ist es?

Variante 6: Der Spielleiter legt verschiedene Farbkärtchen auf, er erwähnt alle Farben bis auf eine. Welche hat er vergessen?

Die Spielvarianten lassen sich beliebig fortsetzen! Ein einfaches Spiel mit großer Wirkung.



6.2 Alte Bewegungsspiele neu entdeckt

Viele tolle Spiele aus der Kindheit früherer Generationen sind leider nahezu in Vergessenheit geraten. Dabei waren diese Spiele nicht nur lustig und kurzweilig, sondern auch pädagogisch sehr wertvoll! Viele Wahrnehmungsbereiche wurden dabei trainiert! Grund genug für ein Revival!

Gummitwist (siehe beiliegende CD)

Material: 1 langes Stück Einziehgummi (3 – 4m) wird zu einem Ring verknotet.

Zwei Kinder halten wie auf dem Bild den Gummi um die Beine gespannt. Ein drittes Kind steht in der Mitte. Es springt gleichzeitig mit beiden Beinen außerhalb des Gummis (es steht in der Grätsche, der Gummi ist zwischen den Beinen des Kindes). Nun dreht sich das Kind im Kreis (mit dem Gummi) und springt in die Höhe. Es landet nun innerhalb des Gummis. Nun springt es rechts aus dem Gummiring heraus, springt einen halbe Drehung und hüpf dann mit beiden zuerst auf die eine Gummiseite und dann auf die gegenüberliegende.

Schafft es das, kommt die nächste Höhenstufe an die Reihe. Wadenhöhe, dann Kniehöhe, anschließend Oberschenkelhöhe und zuletzt Hüfthöhe. Macht das Kind aber einen Fehler, ist das nächste Kind an der Reihe.

Gewonnen hat, wer zuerst (in derselben Runde) alle Höhenstufen gemeistert hat.

Für dieses Spiel gibt es viele verschiedene Sprungvarianten. Man kann auch gut eigene erfinden!

Tempelhüpfen (siehe CD)

Auf einem Stückchen Asphalt werden die Zahlen 1 bis 10 in 10 Kästchen aufgeschrieben. Die Kästchen sind wie am Bild angeordnet.

Nun wirft das Kind ein Steinchen in eines der Felder. Es springt zuerst in 1. Feld, dann ins zweite, usw., nur das Feld mit dem Steinchen muss es auslassen. Man kann auch mit mehreren Steinchen spielen. Wer einen Fehler macht, scheidet aus. Tipp: Gibt es auch als Teppich zu kaufen!



Zimmer, Küche, Kabinett

Ein Spiel für mehrere Kinder. Ein Mitspieler steht am anderen Ende des Raumes (oder des Gartens). Die übrigen Kinder stehen in Entfernung ihm gegenüber. Sie rufen „Zimmer, Küche, Kabinett“ und laufen während sie diese Worte rufen in Richtung des Mitspielers. Haben sie allerdings die letzte Silbe gesprochen, müssen alle stehen bleiben. Bewegt sich ein Kind noch, dann wird es vom Mitspieler zurückgeschickt. Wer zuerst beim einzelnen Kind angelangt ist, hat gewonnen!

Ringlein Ringlei du musst wandern

Auf ein Stück Schnur (3m) wird ein kleiner Ring aufgefädelt und die Schnur dann verknotet. Die Mitspieler sitzen im Kreis. Ein Mitspieler steht außerhalb des Kreises. Nun halten sich alle im Kreis sitzenden Kinder an der Schnur innerhalb des Kreises an und bewegen ihre Hände hin und her und verschieben so – möglichst unauffällig - den Ring von einem Kind zum anderen. Das außen stehende Kind muss den Ring wieder finden!

Fangbecher (siehe CD)

Fangbecher gibt es als Partyspiel günstig zu kaufen. Oder sie sind mit einem Plastikbecher und einer Schnur, an die ein kleiner Ball gebunden ist, leicht selber herzustellen.

Balanceschnecke (siehe CD)

Balanceschnecken fördern das Körperschema und die Konzentration. Auch diese gibt es von verschiedenen Anbietern zu kaufen.

Musterseite

6.3 Fadenspielerien

Fadenspiele (Fadenfiguren) sind bei praktisch allen Völkern der Erde verbreitet. Sie trainieren die Finger-Beweglichkeit und das Merkvermögen. Außerdem sind sie prima, um Kontakte zu knüpfen. Weltweit gibt es über 2500 verschiedene Fadenfiguren!

Material: ein Stück Bindfaden oder Wolle (ca. 1,5 m)

Vorbereitung: Wollfaden an den Enden zusammenknüpfen

Auf beiliegender CD befinden sich die Anleitungen für die einzelnen „Figuren“ auf Video.

- a) Fingerschnurspiel alleine
- b) Fingerschnurspiel mit Partner



6.4 Wer trifft die Zahl?



Material:

- Hartfaserplatte (etwa 1x1m)
- Eddingstifte
- 3 Dichtungsringe (Bauhaus) oder Einmachglasgummis

Vorbereitung: Hartfaserplatte wie folgt beschriftet:

9	8	7
4	5	6
1	2	3

Das Brett wird etwas abgeschrägt (z.B. auf einen Polster) auf den Fußboden gelegt. In 2m Abstand wird mit einem Stück Isolierband eine Grenze am Fußboden angezeichnet.

Ein Mitspieler beginnt. Er stellt sich hinter diese Kennzeichnung und versucht den Isolierring auf die 1 zu werfen, dabei darf er nicht den Rand des Feldes berühren. Schafft er das, darf er das Feld 2 probieren, usw. Macht er aber einen Fehler ist der nächste Mitspieler an der Reihe. Er beginnt wieder bei 1. Ist man wieder an der Reihe (nach einem Fehler des/der anderen Spieler(s)) darf man bei dem Feld weitermachen (notieren), bei dem man einen Fehler gemacht hat. Sieger ist, wer zuerst Feld 9 getroffen hat.

7.5 Zündholzschachtel-Textpuzzle

Material:

- 16 Streichholzschachteln
- Papier mit Text
- Klebstoff
- Cutter/Schere



Anleitung:

Das Blatt Papier (in der Größe von 16 Streichholzschachteln) mit der Schriftseite nach unten auf den Tisch legen, Klebstoff aufstreichen, die Streichholzschachteln aufkleben, trocknen lassen.

Vorsichtig umdrehen und mit einem Cutter die einzelnen Streichholzschachteln voneinander trennen. Wer möchte kann auf der Rückseite einen weiteren Text aufkleben und genauso verfahren.

Spielidee:

Die Teile werden durchmischt und müssen wieder zu einem sinnvollen Text zusammengesetzt werden. Wenn man auf der Rückseite einen zweiten Text geklebt hat und die Teile auch vermischt, ist die Lösung des Puzzles schwerer.

Idee: Merksprüche für die Rechtschreibung oder Grammatik aufkleben. So prägen sich diese gleich leichter ein!

Variante: Bilder aufkleben und Zusammensetzen lassen.

Hinweis: im Anhang befinden sich einige Vorlagen.



Niemand und *niemals*
lieben das **ie**,
doch *widerlich* und
widersprechen mögen
es **nie!**

Vor- und ver-,
sei doch schlau,
schreibt man stets mit
Vogel v.



Nach l, m, n, r
das merk dir ja,
😊 steht nie tz 😊
und nie ck!

Das s bei „das“ muss
einfach bleiben, kannst
du dafür „dieses“ oder
„welches“ schreiben!



7.6 Finger-Zeichensprache (Fingeralphabet)

Menschen, die nicht gut oder gar nicht hören, verwenden zur Verständigung die Gebärdensprache. Mit Handzeichen drücken sie auch ihre Gefühle, ihr Denken und ihre Anliegen aus.

Sie verfügen auch über ein eigenes Alphabet, das so genannte Fingeralphabet.

Das Erlernen und Anwenden des Fingeralphabets stellt nicht nur ein interessantes Wahrnehmungstraining dar. Es ist auch nützlich, um sich das Alphabet einzuprägen, besonders geeignet ist es daher auch für legasthene Kinder, die Schwierigkeiten beim Erlernen des Alphabets haben. Später können auch schwierige Lernwörter mit Hilfe des Fingeralphabetes orthografisch richtig eingepägt werden.

Im Folgenden befindet sich eine Anleitung für das Gehörlosenalphabet, welches auch auf beiliegender CD in Anwendung zu sehen ist.

Weiters können mit Hilfe der beigefügten Kärtchen Wörter „gelesen“ und zugeordnet werden.

Musterseite



Fingeralphabet

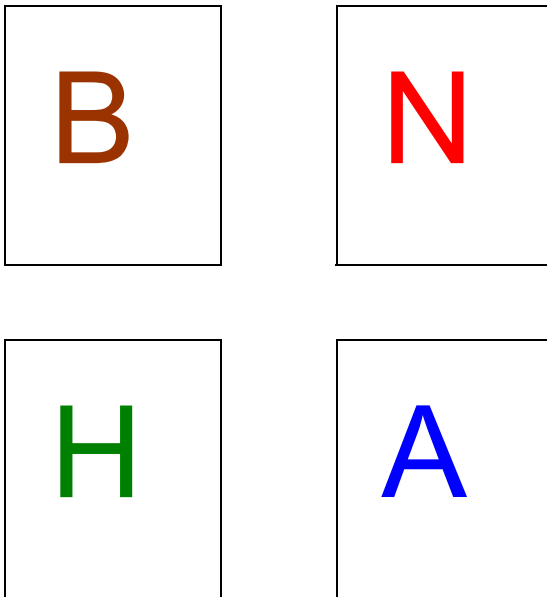
Spielvorbereitung: Kärtchen ausschneiden.

Spielverlauf: Wortkärtchen zu Gebärdenkärtchen zuordnen.

Spielvariante: Handzeichen nachmachen, eigene Wörter zeigen und raten lassen.

WASSER	
APFEL	
NASE	
HAUS	
RATTE	
KATZE	
BIRNE	
HAND	

7.7 Moosgummi-Tastspiele



Material:

- etwa 60 Memorykärtchen
- Moosgummibuchstaben
- Schachtel oder größerer Stoffbeutel

Auf die Memorykärtchen wird je ein Moosgummibuchstabe geklebt (gibt es sehr günstig zu kaufen, meist sogar in Selbstklebeversion)

Häufiger vorkommende Buchstaben wie E, A, L, R, N, M, K, S, P und T werden je dreimal aufgeklebt.

Die Kärtchen werden in den Stoffbeutel gegeben und durchgemischt. Der Lehrer(Trainer/Erwachsene) sagt dem Kind (z.B. Lernwort) an Das Kind versucht die Buchstaben, die es für das Wort benötigt zu ertasten und dann richtig aufzulegen. Dieses Spiel erfordert höchste Konzentration.

In den meisten Fällen muss man zuerst das Ertasten der Buchstaben üben, bis man zu dieser (Lern)wortübung wechseln kann.

TIPP: Für ältere Schüler eignet sich diese Methode auch für Fremdsprachenübungen! (Üben häufiger Fehlerwörter!)

8. ZAHLENSPIELE



RECHNEN DARF SPASS MACHEN

Zahlreiche Schüler lehnen Rechenunterricht ab. Doch sind nicht alle rechenschwach. Oft bekommen sie den Lernstoff ohne jeden Bezug zur Praxis präsentiert. Zahlenspiele helfen sich den mathematischen Grundbegriffen in angenehmer Weise zu nähern.

Kindern mit Teilleistungsschwächen im mathematischen Bereich (Dyskalkulie) bzw. Kindern, die nicht ausreichend in mathematischen Vorläuferfertigkeiten geschult sind, verhelfen diese Spiele zu einem Zahlenbegriff, der oftmals nicht vorhanden ist.

Erst wenn die Zahlenerfassung der Grundzahlen (0-9) erfasst ist, können schwierigere Rechenoperationen verstanden werden.

Es ist erstaunlich wie lange manche Kinder diesen Mangel kompensieren und von Schulstufe zu Schulstufe „mitgezogen“ werden bis dieses Manko auffällt! Zahlenspiele im Vorschulalter und in der Grundschule können dies verhindern oder zumindest abschwächen.

Musterseite

8.1 Zahlenbingo



Material:

- 2 Zahlen“würfel“ von 0 bis 9 (im Spielzeughandel erhältlich)
- Bleistifte
- je 1 Blatt von 0 bis 99

Jeder Mitspieler erhält ein Zahlenblatt (0 bis 99). Der erste Spieler würfelt mit den beiden „0-9-Würfeln“. Aus den beiden gewürfelten Zahlen bildet er eine Doppelzahl, z.B. aus 3 und 5 bildet er 35 oder 53. Er legt die Würfel in die richtige Position und sagt laut die Zahl. Dann streicht er auf seinem Blatt diese Zahl weg. Dann ist der nächste an der Reihe und verfährt mit seinen Zahlen genauso. Wer als erstes drei Zahlen nebeneinander in der Reihe erwürfelt hat, ist Sieger.

Dieses Spiel hilft beim Erlernen der Zahlen, speziell bei Dyskalkulie und trainiert Serialität, bzw. Intermodalität.

Vorlage für Mitspieler 1

00	01	02	03	04	05	06	07	08	09
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

00	01	02	03	04	05	06	07	08	09
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Vorlage für Mitspieler 2

8.2 Leuchtturmspiel

Material:

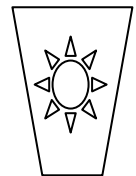
- 7 Joghurtbecher
- 6 Wallnussschalenhälften
- etwas Knete
- 6 Zahnstocher
- 1 Stück weißes Papier
- Kleber
- Eddingstift rot und schwarz
- 2 Würfel



6 Joghurtbecher wie folgt beschriften:

Becher1: 113, B2: 215, B3: 314, B4: 416, B5: 511, B6: 612 und mit roten Streifen bemalen (Leuchtturm)

Der 7. Joghurtbecher ist die Spitze des Leuchtturms und wird wie folgt bemalt:



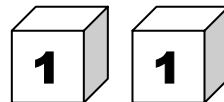
Die Nussschalenhälften werden zu Segelschiffchen gebastelt:

In je 1 Nuschälfte etwas Knete drücken, Zahnstocher (als Mast) hineinstecken, Papier zu je 4 cm mal 2 cm großen Rechtecken schneiden. In der Mitte falten und am Zahnstocher wie eine Fahne ankleben. Nun folgendermaßen beschriften:

1 1 1 2 1 2 3 1 3 4 1 4 5 1 5 6 1 6

Spielanleitung:

Becher und Schiffchen werden auf dem Tisch verteilt. Der erste Spieler würfelt mit je beiden Würfeln. Wirft er eine der aufgezeichneten Zahlenkombinationen, darf er den



Becher/das Schiffchen zu sich nehmen, z.B.

dann holt er das Schiff mit dem Fähnchen mit den Zahlen 111 zu sich. Würfelt er eine 5 und eine 1 gehört der Leuchtturmteil mit diesen Zahlen ihm. Diesen darf er behalten bis ein Mitspieler oder er selber den Basisteil 113 erwürfelt hat. Dieser wird aufgestellt. Während ein einmal erwürfelter Becher den Besitzer nicht mehr wechselt, sind Schiffe beweglich. Würfelt ein anderer Mitspieler die gleiche Kombination, wechselt das Schiffchen den Besitzer.



Das Spiel endet, wenn der letzte Turmteil 6|2 übereinander gestapelt ist. Der Spieler, der zu diesem Zeitpunkt am meisten Schiffchen besitzt, ist der Sieger und darf das Licht am Leuchtturm (7. Becher) entzünden!

Viel Spaß!

Tipp: Ältere Mitspieler können auch die Würfel des Bingo-Spiels (8.1.) und schwierigere Kombinationen verwenden.



8.3 Telefonnummernspiel

Material:

Kärtchen in Visitenkartengröße
Schwarzer Filzstift



Auf die Kärtchen werden verschiedene Zahlenkombinationen geschrieben. Jeweils mit den gleichen Zahlen, aber anderen Kombinationen.

Eine Vorlage befindet sich auf dieser Seite. Man kann allerdings verschiedene Zahlenkombinationen (je nach Alterstufe der Mitspielenden) für notieren (Blankokärtchen im Anhang).

 287954321	 287594321	 287594312
 278954312	 287593421	 278945312
 278953412	 289754321	 278953214
 287593421	 273895412	 287915432

Variante A: doppelt kopieren, wie Memory spielen.

Variante B: 1 Vorlage mit allen Kärtchen auf ein Blatt kopieren, 1 Satz Kärtchen, wie Lotto spielen.

Variante C: wie Schnipp Schnapp spielen (siehe Pfeil genau).