

Das Wahrnehmungs- und Diagnoseraster

In dem wir alle Schnittmengen zwischen den ausgewählten Lernsinnen und den Differenzierungsleistungen (Seite 7) isoliert betrachten, erreichen wir die **lückenlose** Aufklärung über Stärken und Schwächen jedes Einzelnen und finden die Grundlagen für erfolgreiches Fördern und Fordern.

	taktil	visuell	auditiv	verbal
Hand-Hand-Koordination	Seiten			
Körper-Augen-Koordination	75	75	76	77
Figur-Grund-Unterscheidung	77	78	78	79
Formenkonstanz	79	80	81	82
Muster und Rhythmen	82	83	83	84
Lage im Raum	85	85	85	86
räumliche Beziehungen	86	87	88	88
Mengenkonstanz	89	89	90	90
räumlich-zeitliche-Beziehungen	91	92	92	93

Taktile Wahrnehmung: Zwar spüren wir das warme Sonnenlicht auf unserer Haut, aber zum Tasten von Formen müssen wir die Gegenstände in die Hände nehmen, sie drehen und wenden. Um sie zu begreifen, müssen wir Kontakt aufnehmen, sie berühren.

Auditive Wahrnehmung: Mit 300 Metern pro Sekunde treffen Schallwellen auf uns. Wir können sie am ganzen Körper wahrnehmen. Im Innenohr jedoch werden die Vibratoren feinst säuberlich unterschieden.

Visuelle Wahrnehmung: Mit unvorstellbarer Geschwindigkeit begegnet uns das Licht. Unsere visuellen Differenzierungsmöglichkeiten sind abhängig von optischen Eindrücken: von Licht, Schatten und Farben.

Verbale Fähigkeiten: Unsere Sprache verbindet unsere Gemeinschaft. Mit ihrer Hilfe sind alle Sinne derart miteinander verbunden, das wir zwischen den verschiedenen Sinnesebenen sogenannte Transferleistungen erbringen und diese mit Anderen austauschen können. Gemeinsam schaffen wir Wissen. Der Verbindlichkeit der Sprache gilt besondere Zuwendung.

Die **sehr** unterschiedlichen Reize begegnen sich in einer Art „**Zeitfenster**“ (**in unserem Gehirn**), in dem sie zusammengeführt werden und uns Wahrnehmung und Gestaltung ermöglichen. Dass dies in bestimmten Rhythmen geschieht, sollte bei jeder Lernförderung berücksichtigt werden.

1. Taktile Wahrnehmung / Hand-Hand-Koordination:

Lang oder Kurz?

Material: Eine Anzahl Stäbe in drei verschiedenen Längen.

Spielverlauf: Längere und kürzere Stäbchen sollen mit geschlossenen Augen ertastet und sortiert werden.

Variation: Verschieden lange Fäden (10cm, 30cm, 60cm). Das Kind soll mit verbundenen Augen die Fäden auf Spulen wickeln und anschließend entscheiden, auf welche Spule der längste, der kürzeste und der mittellange Faden gewickelt wurde.

Schatzsuche:

Material: Decke, glänzende Steine, Münzen oder ähnliches.

Spielverlauf: Ein Kind kriecht unter die Decke, die als Höhle funktioniert. Danach drückt der Partner mit einem Finger mehrfach auf dessen Rücken. Das Kind soll sich die Anzahl merken, wie oft es berührt wurde und ertastet im Dunklen entsprechend viele „Glitzersteine“, kriecht aus der Höhle und gibt sie dem Partner in die Hand, wobei es das entsprechende Zahlwort nennt.

2. Visuelle Wahrnehmung / Hand-Auge-Koordination:

Anzahlenfelder:

Material: Kreide

Spielverlauf: Auf dem Boden wird mit Kreide ein Spielfeld aufgezeichnet. Dieses kann aus fünf aneinander gereihten Feldern bestehen, die ca. 30cm lang und breit sein. In das erste Feld wird eine beliebige Anzahl gelegt (z.B. 4 Klötzen).

Ein Kind hat nun die Aufgabe, beim ersten Feld beginnend, in die Felder nacheinander zu hüpfen, dabei soll es die Zahlenreihe fortsetzen. Ist die Startzahl vier, so darf das Kind erst weiter hüpfen, wenn es die nächste Zahl, also fünf nennt. Dieselbe Regel gilt auch für die nächsten Kästchen. Die Kontrolle erfolgt durch den Spielpartner. Ebenso verfahren wir beim Rückwärtszählen!

Varianten: - verschiedene Möglichkeiten beim Hüpfen (mit beiden Beinen, auf einem Bein,...) – in die ersten drei Kästchen werden Zahlen einer Zahlenreihe eingetragen (2, 3, 4). Aufgabe: Setze die Zahlenreihe fort! – Der Spielpartner der kontrolliert, nennt eine Zahl. Das andere Kind darf erst hüpfen, wenn es die vorherige Zahl (Vorgänger) oder die nachfolgende Zahl (Nachfolger) ausspricht. Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis das Kind, das hüpfen, beim Nennen der jeweiligen Nachbarzahl einen Fehler macht. Dann wird gewechselt.

Kegeln:

Material: 5 bis 10 Kegel o.ä., Ball, Block, Bleistift

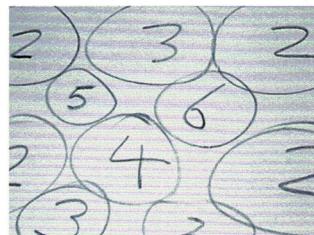
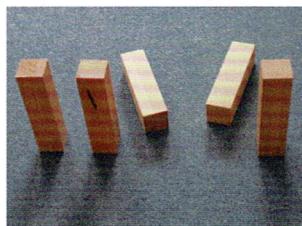
Spielverlauf: Die Kegel werden geordnet aufgestellt. In einiger Entfernung wird eine Linie markiert, von der aus gekegelt wird. Reihum darf jeder einmal kegeln. Die Anzahl der gefallenen Kegel wird zu einer Rechenaufgabe.

Umgefallen (Subtraktion): 5 Kegel standen, es fallen drei um; die Aufgabe lautet dann 5 weniger 3 ist wie viel?

Multiplikation: Die Anzahl der gefallenen Kegel wird zu einer Aufgabe des Vervielfachens. Fallen z.B. beim ersten und beim zweiten Spiel je drei Kegel, so heißt die Aufgabe 2 mal 3.

Danach wird die Aufgabe mit den Fingern kontrolliert und mithilfe einer Zeichnung festgehalten.

Variante: Anstelle der Kegel kann man auch ein Spielfeld mit aufgeschriebenen Zahlen verwenden. Mit einem Säckchen werden beispielsweise „Zahlen geworfen“.



3. Auditive Wahrnehmung / Hand-Augen-Koordination:

Echo:

Material: Ziffernkarten, Schlaginstrument, Handtrommel

Spielverlauf: Ein Kind zieht mit geschlossenen Augen eine Ziffernkarte und zeigt sie dem Spielpartner. Dieser gibt mit entsprechend vielen Trommelschlägen die gezogene Menge an. Die Anzahl der Trommelschläge wird von dem Kind mit einem bereitgestellten Schlaginstrument nachgespielt (Kann auch alles auf dem Körper und auf Tisch und Stühlen geschehen).

Türme bauen:

Material: Holzwürfel, Trommel

Spielverlauf: Ein Kind sitzt auf dem Boden, mit dem Rücken zum Spielpartner. Dieser Klatscht einen Kurzen Rhythmus von z.B. drei Schlägen. Die Aufgabe des Kindes ist es, herauszuhören, wie oft geklatscht wurde und dann der Anzahl entsprechend einen Turm aus (z.B. drei) Einerwürfeln zu bauen.

4. Verbale Fähigkeiten / Hand-Auge-Koordination:

Zahlenwerfen:

Material: Spielfläche mit 4 mal 4 Feldern; jedes hat die Größe von ca. 20 x 20cm; in die Felder werden Zahlen von 1-9 eingetragen; ein Säckchen gefüllt mit Bohnen oder Sand, Block, Stift

Spielverlauf: Ca. zwei Meter vor dem Spielfeld wird eine Markierung gezogen. Von dort wirft ein Kind das Säckchen. Die Anzahl, die im getroffenen Feld steht, kann Ausgangspunkt für eine Aufgabe sein. Wird z.B. die 4 getroffen, könnte die Aufgabe lauten: 4 Äpfel habe ich bereits, ich benötige aber sechs Äpfel (4 plus wie viel ist 6), anschließend wird die Aufgabe aufgezeichnet und besprochen.

Manche Zahlen fliegen hoch:

Spielverlauf: Die Kinder sitzen auf Ihren Stühlen und legen die Hände auf den Tisch. Der Spielleiter beginnt mit seinen Händen auf den Tisch zu trommeln, dabei sagt er: „Manche Zahlen fliegen hoch, nur die Zweiergruppen nicht“. Dann nennt er Zahlen und hebt bei jeder beide Arme über den Kopf. Die Kinder müssen die Arme bei allen Zahlen, die keine Zweiergruppen enthalten, heben; bei anderen Zahlen müssen die Hände auf dem Tisch liegen bleiben. Abwechselnd darf sich jeder „fliegende Zahlen“ ausdenken. Es können auch Punkte gesammelt werden.

5. Taktile Wahrnehmung / Figur-Grund-Differenzierung:

Beschaffenheit Ertasten:

Material: ca. 5 Fühlkisten mit unterschiedlich beschaffenen Materialien (in jeder Kiste sollten sich mindestens 4 Materialien befinden)

Spielverlauf: Das Kind soll durch das Hineingreifen in die Kisten die verschiedenen Materialien beidhändig ertasten. Materialien, die sich beispielsweise alle weich, eckig, hart usw. anfühlen, sollen anschließend aus den Kisten genommen und mit geschlossenen Augen in die einzelnen Gruppen sortiert werden.

Kennst Du die Zahl?

Material: Decke oder Tuch, Zahlschablonen

Spielverlauf: Unter einer Decke liegen Papp- oder Holzsablonen der Ziffern 0-9, die durch das darunter Greifen möglichst schnell erkannt werden sollen. Der Spielleiter sagt eine Zahl: z.B. die 3. Das Kind soll nun durch Fühlen alle Dreien unter der Decke hervorholen. Bei falschen Zahlen müssen die Schablonen zurückgelegt werden.

6. Visuelle Wahrnehmung / Figur-Grund-Differenzierung:

Froschteiche:

Material: Packpapier, ca. 50x80cm, Kronkorken

Spielverlauf: Auf einem Feld sind Teiche mit jeweils verschiedener Anzahl von Seerosen aufgezeichnet. Außen herum sitzen die „Frösche“- grün bemalte Kronkorken mit z.B. aufgedruckten Ziffern. Jeder Frosch soll in seinen Teich geschnippt werden.

Parkettboden:

Material: größere Anzahl verschiedener Bauklötze

Spielverlauf: Aus verschiedenen Bauklötzen (Einer, Zweier, Dreier, Vierer, Fünfer) wird ein Fußboden gelegt. Die Anordnung der Bauklötze ist hierbei beliebig, allerdings sollte darauf geachtet werden, das der Boden vernetzt gebaut wird. Ein Spielpartner schaut sich den Boden, nachdem dieser fertiggestellt ist, genau an und baut mit anderen Bauklötzen (Nicht aus dem Fußboden) eine Figur, die er im Fußboden entdeckt, nach. Diese Figur sollte zunächst nur aus Zwei bis Drei Klötzen bestehen. Der Andere hat nun die Aufgabe, die Figur im Fußboden zu finden. Anschließend wird gewechselt. Der Schwierigkeitsgrad kann gesteigert werden, indem die Anzahl der Bauklötze, aus denen die einzelnen Figuren bestehen, erhöht wird.

7. Auditiv Wahrnehmung / Figur-Grund-Differenzierung:

Detektiv:

Material: Verschiedene Geräuschquellen wie Wecker, Glöckchen, Papier, Wasser, ...

Spielverlauf: Der Dieb kam in der Nacht. Ein einziges Geräusch hat ihn verraten.... Hinter einer Abschirmung ertönt ein Glöckchen, eine Fahrradklingel, ein Wecker usw.

Wer erkennt die Geräuschquelle und holt sie?

Schräger Ton:

Material: Musikinstrument

Spielverlauf: Eine bekannte Melodie wird gesungen oder auf einem Instrument gespielt. Beim zweiten Mal schleicht sich ein falscher Ton ein. Das Kind soll, sobald es den Ton hört, mit der Hand auf den Tisch klopfen.

Variation: Mehrere falsche Töne schleichen sich ein. Am Ende einer Melodie soll die Anzahl der falschen Töne genannt werden.

8. Verbale Fähigkeiten / Figur-Grund-Differenzierung:

Vergleichen:

Spielverlauf: Der Spielleiter spricht jeweils zwei Wörter vor. Er fordert das Kind auf, sie genau nachzusprechen und zu entscheiden, ob die beiden Wörter gleich waren oder nicht. Eins – keins, Eins – Deins, Eins – eins, Meins – eins, Zwei – zwei, Zwei – zwei, Schrei – zwei, drei – drei, drei – Brei, vier – drei, vier – vier, vier – mir, Bier – vier, fünf – fünf, Strümpf – fünf, Fünf – Schlümpf, sechs – sechs, sechs – Hex, sieben – Rüben, sieben – lieben, schieben – sieben, sieben – sieden, acht – lacht, acht – acht, Nacht – acht, acht – sacht, neun – nein, neun – neun, neun – Scheun, zehn – zehn, zehn – gehn, zehn – sehn, zehn – drehen, zehn – zehn.

Ergänzung: Spiel „Hör genau“, Verlag Ravensburg

Zahlenstraße:

Material: Zehn Teppichfliesen oder gemalte Felder

Spielverlauf: Vor dem Kind liegen zehn Teppichfliesen: Der Spielleiter spricht in gleichförmigem Tonfall verschiedene Zahlen. Jedes Mal, wenn die Zahl drei zu hören ist, darf das Kind eine Fliese vorwärts gehen. Wenn es diese Zahl überhört, wird es einen Schritt zurückgeschickt.

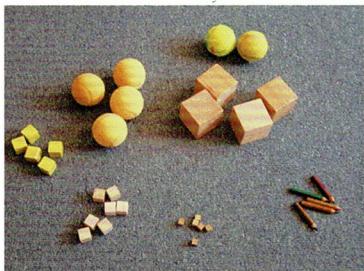
Variation für die Schule: Einmaleins-Reihen üben, z.B. wenn Du eine Zahl aus der Viererreihe hörst, darfst Du einen Schritt vorwärts gehen.

9. Taktile Wahrnehmung / Form- und Mengenkonstanz:

Eigene Knetmasse:

Material: Mehl, Salz, Öl, Wasser, Lebensmittelfarbe, einen Esslöffel, ein Glas, eine Plastikschüssel

Spielverlauf: Mit dem Kind wird eigene Knete hergestellt. Das Rezept wird durch eine Zeichnung an der Tafel o.ä. oder mündlich durch den Spielleiter angegeben. Das Kind muss hierbei die Arbeitsanweisungen in der richtigen Reihenfolge befolgen und sich an die genauen Mengenangaben halten. Zuerst soll ein Glas Mehl in die Schüssel gegeben werden. Dazu kommt ein halbes Glas Salz. Beide Zutaten sollen mit den Händen gut durchgemischt werden. Als nächstes werden zwei Esslöffel Öl und ein halbes Glas Wasser zugegeben. Als letztes werden nur etwa 2 bis 3 Tropfen Lebensmittelfarbe hinzugegeben. Alles wird gut mit einem Löffel oder den Händen vermischt. Nachdem alle Zutaten vermengt sind muss die Knetmasse noch gut durchgeknetet und anschließend kühl gelagert werden.



Formensuche:

Material: Große Schüssel oder Wanne, Sand (ersatzweise Erbsen o.ä.), geometrische Figuren (Plastik/Pappe) Fühlkarton, Tuch oder Verdunkelungsbrille

Spielverlauf: Nur durch Tasten sind verschiedene Formen, z.B. Würfel, Kugeln, Vierecke, Dreiecke, etc. ausfindig zu machen. Ein Kind hat beispielsweise die

Aufgabe, alle gleich großen Würfel oder gleiche Figuren zu ertasten, die Anzahl zu benennen und herauszuholen.

10. Visuelle Wahrnehmung/Form-Mengenkonstanz:

Drehscheibe:

Material: Rollbrett; verschiedene Materialien (Anzahl entsprechend der Anzahl der Rechenaufgaben zur Zahlenzerlegung) z.B. Kastanien, Eicheln, eine Schachtel; Kärtchen mit Abbildungen von Anzahlen verschiedener Gegenstände (Zerlegungen der Zahlen bis 10).

Spielverlauf:

Zur Vorbereitung des Spieles wird ein Kreis von ungefähr einem Meter Durchmesser auf dem Fußboden markiert. Um den Kreis herum werden in regelmäßigen Abständen die unterschiedlichen Materialien angeordnet. Diese liegen in Reihen zu jeweils z.B. fünf Stück, so dass sich um den markierten Kreis die Form einer Sonne ergibt. Am Ende jeder Materialreihe liegt ein Blatt Papier, auf dem dann eine Rechenaufgabe mit den Gegenständen gelegt wird. Diese Aufgabe soll gleichzeitig ausgesprochen werden: (Du hast vier und gibst zwei ab).



Das Kind sitzt auf einem Rollbrett, in der Mitte des Kreises. Eine Schachtel liegt auf den Knien des Kindes. Es wird gedreht. Dort, wo das Rollbrett hält, schaut es eine Rechenaufgabe an. Dann nimmt es beispielsweise so viele Kastanien weg, wie in der Aufgabe angegeben ist ($5-4 = 1$; vier Kastanien werden weggenommen, eine bleibt in der Reihe liegen) und legt sie in die Schachtel. Das Kind zählt die verbliebenen Kastanien und spricht dann laut die komplette Aufgabe mit dem Ergebnis. Danach dreht es sich weiter und erledigt die folgenden Aufgaben in der gleichen Art und Weise.

Nach dem Spiel sollten die Kinder alle Aufgaben zur Zerlegung der fünf auf ein Arbeitsblatt aufzeichnen (schreiben).

Formen merken:

Material: Dreieckige, runde und viereckige Gegenstände; Tuch

Spielverlauf: Unter einem Tuch liegen verschiedene Gegenstände, die die geometrischen Formen Dreieck, Viereck, Quadrat und Kreis deutlich erkennen lassen. Z.B. Triangel, Handtrommel, Bauklotz, Käseschachtel, Armreifen, Schuhkarton, Schokoladentafel, Heft, Warndreieck,... Das Tuch wird für einen Moment gelüftet. Wer hat sich die Dinge gemerkt? Was waren die dreieckigen, viereckigen,... Dinge?

Variation: Die Anzahl der Dinge wird verändert.

Zielpusten:

Material: Spielfeld, Wattebausch, Strohalm, Plastikchips

Spielverlauf: Zur Vorbereitung muss das Spielfeld hergestellt werden. Hierzu benötigt man ein ca. 40 x 40 cm großes Blatt Papier. Das Spielfeld wird in 4 x 4 gleich große Kästchen eingeteilt. In diese Kästchen werden vier Dreiecke, vier Quadrate, vier Kreise und vier Rechtecke eingezeichnet. Die geometrischen Figuren sollten hierbei auf dem Spielplan möglichst gemischt sein. Wer kann mit seinem Strohalm einen Wattebausch von Dreieck zu Dreieck pusten?

Variation: Ein Chip wird von Dreieck zu Dreieck geschnippt.

11. Auditive Wahrnehmung / Form- und Mengenkonstanz:

Feuerwehrübung:

Spielverlauf: Die Kinder bewegen sich zu gleichmäßigen Trommelschlägen des Spielleiters durch den Raum. Sobald der Spielleiter dreimal kurz hintereinander auf die Trommel schlägt bedeutet dieses „Sturm“. Die Kinder müssen sich dann sofort flach auf den Boden legen. Wischt der Spielleiter zweimal über die Trommel bedeutet dies „Wasser“ und die Kinder müssen sich auf eine Erhöhung stellen. Bei vier mal kratzen auf der Trommel ist „Feuer ausgebrochen“ und jeder muss vorher festgelegte Orte im Raum aufsuchen. Nach einiger Zeit können die Rollen getauscht werden.

Variation: Es können auch Rhythmen getrommelt werden.

Klang hören:

Material: Verschieden lange Holzstäbchen

Spielverlauf: Ein Stäbchen aus dem Cuisinairekasten fällt auf den Tisch. Wir schauen zu und hören den Klang. Dann vergleichen wir weitere Stäbe im Klang ihres Aufpralls. Jetzt versuchen wir es mit geschlossenen Augen. „Schätzen bitte, ob es ein Einer-, Fünfer- oder ein Zehnerstäbchen war?“

Variation: Mit Geldstücken: Ein Cent, Zwanzig Cent, ein Ein-Euro o.ä.

12. Verbale Fähigkeiten / Form- und Mengenkonstanz:

Fragen beantworten:

Spieldurchlauf: Die Kinder antworten so schnell wie möglich auf folgende Behauptungen mit ja oder nein. Anschließend wird jeder Satz richtig gestellt.

Ein Mensch hat drei Beine.

Eine Hand hat fünf Finger.

Ein Kamel hat vier Beine.

Eine Fliege hat vier Beine.

Ein Tausendfüßler hat tausend Beine.

Ein Viereck hat zwei Ecken.

Eine Woche hat sieben Tage.

Ein Kreis hat vier Seiten.

Ein Jahr besteht aus zehn Monaten.

Variation:

Die Kinder vermischen wahre und ausgedachte Behauptungen.

13. Taktile Wahrnehmung / Muster und Rhythmus:

Geordnete Schmierereien:

Material: Tapetenkleister, wasserlösliche Farben, Großes Blatt Papier, Gefäße, breite Pinsel, Kamm, Karton, verschiedene Materialien zur Mustergestaltung

Spieldurchlauf: Zur Vorbereitung wird der Kleister ins kalte Wasser gestreut und gut umgerührt (1 Teil Kleister in 9 Teile Wasser).

Spieldurchlauf: Das Kind und der Spielleiter haben je ein eigenes Blatt, bestrichen mit Kleister zur Verfügung. Auf beide Blätter wird mit einem Pinsel etwas Farbe aufgetragen. Der Spielleiter malt mit den verschiedenen Materialien und mit den Händen Muster. Das Kind wird aufgefordert diese zu wiederholen. Anschließend denkt sich das Kind Muster aus.

Variation: Um die Schwierigkeit zu steigern, können vom Spielleiter bereits fertiggestellte Bilder verwendet werden. Das Kind soll nun erkennen, welche Muster zu sehen sind und sie dann auf dem eigenen Blatt nachmalen.

Bauwerke ertasten:

Material: mehrere Bauklötzte

Spielverlauf: Aus möglichst gleichen Bauklötzen wird ein Rhythmus oder Muster aufgebaut (z.B. ein stehender, ein liegender Bauklotz usw.). Das Kind soll nun mit geschlossen Augen die Struktur ertasten und anschließend aus dem Gedächtnis mit der gleichen Anzahl eigener Bauklötzte nachbauen.

Variation: Die Schwierigkeit kann erhöht werden, indem die Anzahl der Klötze erhöht wird oder wenn es sich hierbei um unterschiedlich große Klötze handelt.

14. Visuelle Wahrnehmung / Muster und Rhythmus:

Figuren nach Abbildungen bauen:

Material: mehrere Bauklötzte

Spielverlauf: Das Kind darf sich eine Abbildung auf der eine Figur aus z.B. vier gleich großen Bauklötzen zu sehen sind, ca. 10 Sekunden lang anschauen. Anschließend soll es versuchen, aus dem Gedächtnis die gesehene Figur nachzubauen.

Rhythmus nachbauen:

Material: mehrere Bauklötzte (in mehreren Längen)

Spielverlauf: Der Spielleiter baut aus Bauklötzen einen Rhythmus auf (z.B. ein stehender, ein liegender Bauklotz usw.). Die Kinder sollen sich diesen Rhythmus anschauen und dann entsprechend fortsetzen.

Variation: Die Schwierigkeit der Rhythmen kann erhöht werden, indem unterschiedliche Klötze hinzukommen und verwendet werden und die Abfolge komplizierter gestaltet wird.

15. Auditive Wahrnehmung / Muster und Rhythmus:

Musikinstrument:

Material: ein Musikinstrument (z.B. Keyboard), Zettel, Stift (Kann auch mit der Stimme durchgeführt werden.).

Spielverlauf: Der Spielleiter spielt auf dem Keyboard einen kurzen Rhythmus (zunächst sollte dieser nur drei Töne umfassen und kann in den anschließenden Spielrunden verlängert werden). Das Kind soll nun auf einen Zettel diesen Rhythmus aufmalen (lange Töne → langer Strich, kurze Töne → Punkt). Ist der Rhythmus niedergeschrieben kann das Kind versuchen diesen nachzuspielen, indem es seine Aufzeichnungen zu Hilfe nimmt. Anschließend wird getauscht.

Lieder raten:

Material: evtl. eine Kassette mit bekannten Kinderliedern

Spielverlauf. Mehrere bekannte Kinderlieder oder auch andere Lieder werden gesungen oder angehört. Danach klatscht ein Kind den Rhythmus, einer dieser Melodien, die anderen versuchen das Lied zu erraten.

Variationen: Erkennen von Gruppen, wie bei Einmaleinsaufgaben: Ein Kind klatscht z.B. Eins, Zwei, Drei, Pause Eins, Zwei, Drei, also 2 mal 3, die anderen sagen wie oft es geklatscht hat (auch mit Bild).

16. Verbale Fähigkeiten / Muster und Rhythmus:

Sprechrhythmen:

(mit Material: Silben-, Wort- und Zahlenkärtchen, Grundschule!)

Spielverlauf: Wir wollen versuchen die Lieder mit unseren körpereigenen Instrumenten zu begleiten: Ihr dürft mit den Händen dazu klatschen, stampfen, schnalzen oder anderes tun. Wichtig ist nur, dass ihr im Takt bleibt. „Gemeinsam haben wir einige Lieder gelernt. Wer kann eines nennen?“ (Sie machen es einmal vor!).

Häns - chen klein / ging al -lein / in die wei - te Welt hin -ein
1. 2. 3. Pause 1. 2. 3. Pause 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7.

Sie singen, klatschen und stampfen dazu: Zweimal 3 Schläge kurz hintereinander und einmal 7.

Stock und Hut / steh'n ihm gut / er war wohl - ge - mut
1. 2. 3. Pause 1. 2. 3. Pause 1. 2. 3. 4. 5.

Variation: - Zahlzerlegungen singen, klatschen (ganzer Körper)

Botschaften übermitteln:

Spielverlauf: „Die Indianer haben auf den Bergen ihre Boten verteilt, um eine Nachricht möglichst schnell über weite Strecken zu transportieren. Wir können uns im ganzen Gebäude oder über den Hof in einer Kette aufstellen und eine Botschaft übermitteln! Damit das gelingt, sollten wir es einmal gemeinsam ausprobieren.“

Der Vorklatschende fängt mit einer kurzen Botschaft an, die von den anderen zuerst wiederholt und danach gemeinsam durchgeführt wird.

z.B.:

Klatsch Klatsch Pause Klatsch Klatsch Pause

Klatsch Klatsch Pause Klatsch Klatsch Pause

Eins, Zwei, Eins, Zwei, usw. könnte z.B. Es - sen bedeuten.

Anschließend verteilen sich / Sie die Kinder über bestimmte Strecken.

Angekommene Botschaften können mit der Ersten verglichen werden.

17. Taktile Wahrnehmung / Lage im Raum:

Taststraße:

Material: Teppichfliesen, Sitzkissen, o.ä.

Spielverlauf: Auf dem Boden werden aus Fliesen oder auch Seilen Taststraßen gelegt, die verschiedene Formen beschreiben (z.B. Kurven nach rechts oder links, Zickzack, usw.).

Ein Kind läuft barfuss mit verbundenen Augen den vorgegebenen Weg entlang. Am Ziel angekommen versucht es, mit Worten den Weg zu beschreiben.

Nachtwanderung:

Material: Gefüllte Säckchen

Spielverlauf: Alle werfen mit verbundenen Augen ein gefülltes Säckchen einige Meter von sich weg (anschließend legt ein Partner eine Augenbinde an). Dann sollen die Kinder mit verdeckten Augen vorsichtig, langsam darauf zukrabbeln, sie finden und einsammeln.

Variationen: Einzeln und als Gruppe, auch bestimmte Anzahlen sammeln, Abstände vergrößern oder auch Hindernisse dazwischen legen.

18. Visuelle Wahrnehmung / Lage im Raum:

Wegeplan:

Material: verschiedene „Stationen“ im Raum (z.B. Matten), Plan

Spielverlauf: Verschiedene Stationen werden im Raum verteilt. Ein Plan (Zeichnung) beschreibt den Weg vom Start zum Ziel. Wer fehlerlos zum Ziel kommt, darf sich eine Belohnung abholen.

Variation: Die Kinder verteilen selbst die Stationen nach einer Skizze.

Pläne vergleichen:

Welcher Plan ist hier benutzt worden? (Weg mit Plänen vergleichen)

19. Auditiv Wahrnehmung / Lage im Raum:

Woher kommt der Klang?

Material: verschiedene Musikinstrumente, z.B. Klanghölzer

Spielverlauf: Mehrere Instrumente liegen verteilt im Raum. Die Kinder / das Kind liegt mit geschlossenen Augen im Raum auf dem Boden. Der Spielleiter tippt ein Kind an. Dieses öffnet die Augen, steht auf und holt sich ein beliebiges Instrument. Dann sucht es sich leise einen Platz im Raum und spielt auf seinem Instrument. Die anderen Kinder zeigen mit geschlossen Augen in die Richtung des Klanges. Dies wird wiederholt bis jedes Kind an der Reihe war.

Wo tickt es?

Material: ein Küchenwecker, 5 bis 7 Konservendosen o.ä.

Spielverlauf: Die Dosen werden in gleichmäßigen Abständen in einem Kreis aufgestellt. Ein Kind sitzt mit geschlossenen Augen und Ohren in der Mitte des Kreises. Ein anderes Kind versteckt den Wecker unter einer Dose (dann Hörschutz abnehmen). Hört man den Wecker noch? Wo ist der Wecker versteckt? Das Kind soll „erhören“ und benennen aus welcher Richtung das Ticken kommt. Hat es einen Tipp abgegeben, darf es nun den Wecker suchen, indem es die Dosen umdreht und nachschaut.

20. Verbale Fähigkeiten / Lage im Raum:

Ich sehe was, was Du nicht siehst:

Spielverlauf: Jedes Kind merkt sich einen bestimmten Gegenstand am Spielort und prägt sich die Lage gut ein; z.B. der *Stuhl*, steht auf dem Boden vor dem Schreibtisch. „ich sehe was, was Du nicht siehst und das steht auf dem Fußboden, vor dem Schreibtisch.“ Die Anderen zählen solange zutreffende Gegenstände auf, bis der gesuchte gefunden wurde. Nun ist das nächste Kind an der Reihe.

Papierflugzeug:

Material: Papierflugzeuge

Spielverlauf: Wir verfolgen nur mit den Augen die Flugbahn eines Papierfliegers bis zur Landung. Ist der Flieger gelandet soll der Flugweg sprachlich nachvollzogen werden.

Beispiel: „Der Start des Fliegers erfolgt von der Zimmertür aus, dann segelt er geradeaus, nach unten, nach oben, fliegt dann langsam nach rechts und landet schließlich unter der Fensterbank des rechten Fensters im Raum, ...“

21. Taktile Wahrnehmung / Räumliche Beziehungen:

Streichelzoo:

Material: mehrere unterschiedliche Stofftiere, Decke oder Tuch

Spielverlauf: 3-5 Kuscheltiere werden zunächst gemeinsam angeguckt und benannt. Anschließend werden z.B. drei Stofftiere unter einer Decke versteckt. Die Tiere sitzen z.B. in einer Reihe nebeneinander. Das Kind soll nun ertasten wie die Kuscheltiere angeordnet sind. „Der Hund sitzt rechts neben dem Teddy,“. Zum Schluss kann dann noch die Beziehung zum eigenen Körper hergestellt werden. „Der Hund sitzt direkt vor mir, die beiden anderen Kuscheltiere weiter rechts von mir“. Die räumliche Anordnung kann auch aufgemalt werden.

Blind gehen:

Material: -Hindernisparcours

Spielverlauf: Ein Kind wird von einem Partner mit geschlossenen Augen einen Parcours entlang geführt, um einen Stuhl herum, über ein Kissen, unter einem Tisch, hindurch, usw. Dann soll mit offenen Augen der Parcours auf die selbe Art und Weise nachgegangen werden.

Bei dieser Aufgabe steht das Erfassen und Erinnern einer Reihenfolge im Vordergrund.



22. Visuelle Wahrnehmung / Räumliche Beziehungen:

Entfernung abschätzen:

Material: gut sichtbarer Klebestreifen

Spielverlauf: Eine Strecke im Raum wird markiert und anschließend sollen die Kinder abschätzen, wie oft eine Körperlänge (Fuß, Hand) aneinandergereiht hineinpasst. Nach dem Abschätzen und Messen können die erfahrenen Ergebnisse verglichen werden.

Variation: die Länge der Strecke kann beliebig verändert werden.

Passende Körper und Flächen:

Material: Gezeichnete geometrische Flächen, geometrische Körper wie z.B. Würfel (Bauklotz), Heft, Teller, Ball usw.

Spielverlauf: Auf dem Fußboden wurden Zeichnungen von Quadraten, Dreiecken, Kreisen usw. verteilt. Auf einem Tisch befinden sich verschiedenen beschaffene Gegenstände, die den Zeichnungen zugeordnet werden sollen. Zu welcher Zeichnung passt der Teller? Welche Zeichnung ähnelt dem Bauklotz? Usw.

Variation: Mehrere unterschiedlich große Becher/Schachteln werden mit Knetmasse voll gefüllt. Danach soll jeder „Knetmassekörper“ als eine zusammenhängende Form vorsichtig herausgenommen werden. Anschließend werden Becher und Schachteln durcheinander auf dem Tisch verteilt, so dass die passenden „Gegenstücke“ nicht nebeneinander stehen. Zum Schluss ermitteln wir, welcher Becher zu welchem „Knetmassekörper“ gehört und probieren, ob er hineinpasst.

23. Auditive Wahrnehmung / Räumliche Beziehungen:

Schall im Raum:

Spielverlauf: Ein Kind sitzt mit verbundenen Augen und verschlossener Nase auf einem Rollbrett. Drei Kinder führen es durch verschiedene Räume, drehen und wenden es vorsichtig. Das Kind soll nach einiger Zeit mithilfe von rufen oder Geräusche erzeugen, herausfinden, ob es sich in einem kleinen oder einem großen Raum befindet. Wenn es seine Umgebung bereits kennt, kann es versuchen herauszufinden wo es sich gerade befindet.

Nebel im Hafen:

Material: größerer Karton o.ä., Hindernisse

Spielverlauf: Ein großes fremdes Schiff nähert sich der Hafeneinfahrt. Es herrscht dichter Nebel über dem Meer. Das Kind stellt mit seinem Karton ein Schiff mit Kapitän dar, das in den Hafen einlaufen will. Das Kind spielt mit verbundenen Augen das einfahrende Schiff. Es wird akustisch bis zu seinem Ankerplatz an der Wand geleitet. Immer wenn es einem anderen Schiff (im Raum verteilte Hindernisse) zu nahe kommt, ertönt zur Warnung das Nebelhorn- ein tiefes „Tuuuuut“ (diese Warnungen übernimmt in einer Kleingruppe der Spielleiter, oder sonst die anderen Kinder). Sobald es durch Richtungsänderung die Gefahrenstelle passiert hat, verstummt das Warnsignal. Stößt es aber mit einem andren Schiff zusammen, so müssen beide Schiffe untergehen und das Spiel ist zu Ende.

Variation: Vor der Fahrt in den Hafen prägt sich der Kapitän seine Route nach einem gezeichneten Hafenplan ein.

24. Verbale Fähigkeiten / Räumliche Beziehungen:

Blindenführer:

Material: verschiedene Gegenstände (z.B. Stuhl, Papierkorb, ...)

Spielverlauf: Für dieses Spiel braucht man eine möglichst große freie Fläche. Hier wird mit den Gegenständen ein Hindernisparcours aufgebaut. Das Kind spielt den Blinden, der andere den Blindenführer. Die Aufgabe des Blindenführers besteht nun darin, seinen blinden Partner durch den Parcours zu führen, ohne das dieser irgendwo anstößt, dabei darf er den Blinden aber nicht berühren, sondern gibt ihm verbale Anweisungen, wie er gehen muss (z.B. Gehe einen Schritt nach rechts! Gehe drei Schritte nach vorn!). das Ziel ist es, nirgends anzustoßen.

25. Taktile Wahrnehmung / Raum- zeitliches Erkennen:

Schnurtasten:

Material: Unterschiedlich lange Schnüre (3m, 5m, 7m, 9m)

Spielverlauf: Der Spielleiter spannt kreuz und quer die verschiedenen Schnüre durch den Raum. Die Schnüre sollen sich dabei aber nicht überkreuzen. Dem Kind werden die Augen verbunden. Es soll nun an der ersten Schnur (3m) entlang gehen und sich bis zum Ende vortasten. Anschließend geht es die anderen Schnüre ab. Gab es Unterschiede? Welche? Welche stellen im Raum wurden passiert?

Zum Schluss darf sich das Kind die unterschiedlich langen Schnüre angucken und einschätzen welches wohl die 1. oder 2. Schnur war usw.

Nächtliche Heimkehr:

Material: - (Rollbrett)

Spielverlauf: Die Kinder entfernen sich von einem gekennzeichneten Standpunkt aus etwa 5 Schritte vorwärts, seitwärts oder rückwärts und müssen mit geschlossenen Augen zurückfinden.

Variation:

- Die Schrittanzahl kann erhöht werden. Es dauert so länger zum Ausgangspunkt zurückzufinden.
- Ein Spielzeugauto wird vom Parkplatz weggefahren und muss mit geschlossenen Augen zurückgefahren werden.
- Auf einem Rollbrett liegend, von einem gekennzeichneten Standpunkt etwa 2m vorwärts, seitwärts oder rückwärts fahren und mit geschlossenen Augen zurückfinden.
- Die selben Übungen wie oben, jedoch von Anfang an mit geschlossenen Augen arbeiten lassen.

26. Visuelle Wahrnehmung / Raum- zeitliches Erkennen:

Bilderreihen:

Material: Vier Bildkarten, die auf einen zeitlichen Ablauf hinweisen, wie zum Beispiel: Zutaten sammeln, Kuchenteig rühren, backen und essen.

Spielverlauf: Eine Bildreihe stellt den zeitlichen Ablauf nicht dar. Das Kind hat die Aufgabe die Karten in die richtige Reihenfolge zu bringen und anschließend zu verbalisieren. Was mache ich „Zuerst, dann, danach, zuletzt,...“.

Variation: Das Kind darf sich eine eigene Geschichte ausdenken und sie aufmalen und erzählen (zwei, drei, vier oder mehr Bilder, je nach Vermögen des Kindes!).

Tanzender Kreisel:

Material: Holz- oder Musikkreisel, Bauklötze

Spielverlauf: Der Spielleiter setzt einen Kreisel in Bewegung- die Kinder beobachten die Drehungen. Nun sollen sie während der Kreisel erneut gedreht wird, je einen Turm bauen. Zuletzt vergleichen wir die Turmhöhen, eventuell auch ausmessen lassen und Anzahl der Bauklötze festhalten.

27. Auditive Wahrnehmung / Raum- zeitliches Erkennen:

Genau hinhören:

Material: zwei oder mehr unterschiedliche Musikinstrumente

Spielverlauf: Der Spielleiter bittet das Kind, die Augen geschlossen zu halten. Er spielt zunächst jeweils einen Ton auf dem ersten und einen auf dem zweiten Instrument. Die Frage an das Kind lautet, welches Instrument zeitlich früher ertönte.

Freier Fall:

Material: Stein, Luftballon, Chiffontuch, Papier, Büroklammer, ...

Spielverlauf: Der Spielleiter lässt aus Kopfhöhe verschiedene Dinge zu Boden fallen, Z.B. Stein, Das Kind steht mit geschlossenen Augen dicht neben dem Spielleiter und soll auf den Zeitpunkt achten, an dem das Geräusch des zu Bodenfallens zu hören ist. Gibt es zeitliche Unterschiede? Welche?

Variation: Zeit mit der Stoppuhr messen und anschließend vergleichen.

28. Verbale Fähigkeiten / Raum- zeitliches Erkennen:

Report aus dem Klassenzimmer:

Material: evtl. Mikrophon

Spielverlauf: Ein „Rundfunkreporter“ beobachtet die Kinder im Klassenzimmer und berichtet den „Radiohörern“ aus dem Schulalltag: „Meine lieben Hörerinnen und Hörer, ich bin gerade in einer dritten Klasse zu Gast... Die Kinder rechnen ... In diesem Augenblick klopft es an der Tür ... Jetzt steht ein älterer Herr im Zimmer ... Es ist der Direktor. Er fragt in ernstem Ton: Wer hat gestern den Fußball durch die Glastüre geschossen?. Es ist mäuschenstill in der Klasse ... Jetzt melden sich gleichzeitig zwei Jungen aus der ersten Reihe ...“

Nach Absprache mit dem Kind fängt z.B. der Spielleiter an, etwas zu erzählen und das Kind hat die Aufgabe auftretende Zeitbegriffe herauszuhören und sie zu nennen oder aufzuschreiben. Anschließend können die Rollen getauscht werden.

Kegelspiel:

Material: Kegel, Ball

Spielverlauf: „Zuerst stelle ich alle neun Kegel auf. Dann rolle ich den Ball. Drei Kegel fallen um. Ich rolle den Ball so lange, bis zuletzt alle Kegel umgefallen sind. Wie viele Versuche waren nötig?“

Der Spielleiter macht diesen verbalisierten Spielablauf einmal vor und danach ist das Kind an der Reihe. Die Anzahl der Kegelversuche kann aufgeschrieben werden, um hinterher den Gewinner zu ermitteln.

29. Taktile Wahrnehmung / Gedächtnis:

Material ertasten:

Material: 10 kleine Schalen oder Becher, in die man hineingreifen kann
Spielverlauf: Der Spielleiter bereitet vor Spielbeginn 10 verschiedene Tastmaterialien vor. Dafür eignen sich alle Dinge gut, die in den Becher passen: Erbsen, Bohnen, Linsen, Kieselsteine, trockener und feuchter Sand, Papierstücke, Wollfäden, Büroklammern, Korkstücke, Sägespäne. Die Becher werden dem Kind in einer festgelegten Reihenfolge (am besten die Becher mit Zahlen markieren) gegeben. Dieses soll mit geschlossenen Augen erfühlen, welche Materialien sich in den Bechern befinden. Anschließend werden die Becher weggestellt. Welche 10 Materialien waren das? Kannst Du sie in der richtigen Reihenfolge nennen?

Lesende Füße:

Material: 5 bis 10 Teppichfliesen mit unterschiedlichen Materialien beklebt

Spielverlauf: Das Spiel soll beweisen, dass unsere Füße sehr sensible Tastorgane sein können. Zuvor besorgt der Spielleiter die Teppichfliesen (ca.40x40cm). Auf diesen Fliesen werden unterschiedliche Materialien geklebt: Pappstücke, Stoff, Knöpfe, Fell, Baumrinde, Blätter, Sand, Perlen und anderes mehr. Eine Fliese bleibt unbehandelt.

Jetzt betasten die Kinder die Materialien mit ihren Füßen - mit verbundenen Augen und werden dabei von ihrem Partner geführt. Wer auf einer Fliese mit seinen Füßen nichts erspüren kann, darf die Hände zu Hilfe nehmen. Wenn es ihm dann auch noch nicht gelingt, darf er sehen, was er vor sich hat. Zum Schluss sollen möglichst viele Materialien nur durch Tasten der Füße benannt werden. „In welcher Reihe wurden sie ertastet, erinnerst du dich?“

30. Visuelle Wahrnehmung / Gedächtnis:

Gedächtniskünstler:

Material: Tablett mit etwa 12 verschiedenen Gegenständen, Tuch zum Abdecken

Spielverlauf: Auf einem Tablett liegen etwa 12 Gegenstände. Ein Spieler schaut sich diese Gegenstände genau an. Dann verlässt er den Raum. Der Spielleiter nimmt nun einen oder mehrere Gegenstände weg. Wieder hereingerufen, soll sich das betreffende Kind beim erneuten Anschauen erinnern, was auf dem Tablett fehlt.

Variation: Ein Gegenstand wird nicht weggenommen sondern hinzugefügt.

Bildgedächtnis:

Material: Fotos oder Bilder aus Illustrierten

Spielverlauf: Der Spielleiter zeigt dem Kind ein Bild/Foto für etwa 2 Minuten. Danach wird das Bild umgedreht und weggelegt. Nun soll das Kind innerhalb einer festgelegten Zeit von 30 Sekunden möglichst viele auf dem Bild gesehene Gegenstände nennen. Die Anzahl der genannten Begriffe wird gezählt und aufgeschrieben. Anschließend werden die Rollen von Spielleiter und Kind getauscht.

31. Auditive Wahrnehmung / Gedächtnis:

Laurentia:

Spielverlauf: Bei diesem alten Tanzlied stellen sich die Kinder im Kreis auf und fassen sich an den Händen. Das Laurentia-Lied wird gesungen. An zwei Textstellen werden Kniebeugen gemacht, und zwar jedes mal ,wenn das Wort „Laurentia“ oder der Name eines Wochentages genannt wird.

Der Text Lautet:

„Laurentia (Kniebeuge), liebe Laurentia mein, wann werden wir wieder beisammen sein?

Am Montag (Kniebeuge).

Ach, wenn es doch erst wieder Montag (Kniebeuge) wär und ich bei meiner Laurentia (Kniebeuge) wär, am Montag (Kniebeuge)...“

Das Lied wird so oft wiederholt, bis jeder Wochentag einmal an der Reihe war. Alle Kinder singen mit.

Variation: Statt der Kniebeugen wird in die Hände geklatscht.

Achtung: Laurentia erfordert musikalische Geschicklichkeit. Üben Sie es ein, bevor Sie es mit zahlreichen Menschen machen.

Geräusche – Memory:

Material: 10 bis 20 Fotodosen o.ä., Materialien zum Einfüllen

Spielverlauf: Der Spielleiter bereitet eine gewisse Anzahl von Fotodosen vor- je nach Schwierigkeitsgrad. In zwei Dosen werden jeweils identische Materialien gefüllt. Hierzu eignen sich z.B. Sand, Nudeln, Reis, Büroklammern, Wasser, Mehl, Salz, usw. Es bietet sich an, jeweils auf die zusammengehörigen Dosenpaare (Unterseite) gleiche Ziffern zu schreiben, um die Paare später sicher erkennen zu können. Die Vorbereitungen sind abgeschlossen, wenn die Dosenpaare identisch gefüllt/beschriftet und verschlossen sind.

Das Spiel verläuft wie ein übliches Bilder – Memory. Das Kind und der Spielleiter haben abwechselnd die Aufgabe gleiche Paare nach Geräuschen zu finden. Dabei muss man sich den Standort der Dosen gut merken, um im Spielverlauf Geräusche wiederzufinden. Gewonnen hat, wer die meisten Paare erkennen konnte.

32. Verbale Fähigkeiten / Gedächtnis:

Ich packe einen Koffer:

Spielverlauf: Die Kinder sitzen im Stuhlkreis. Der Spielleiter beginnt: „Ich packe einen Koffer. Ich packe ein: eine Hose ...“. Der Satz wird durch die Kinder erweitert, z.B. „eine Zahnbürste, ...“ usw. Sieger ist, wer als letzter den ganzen Satz ohne Fehler nachsagen und noch erweitern kann. Es sollte bei diesem Spiel darauf geachtet werden, dass nichts Sinnloses in den Koffer gepackt wird. Eine Reflexion am Ende des Spiels über die eingepackten Sachen ist sinnvoll.

Variation: Ich kaufe ein im Supermarkt: „Ich lege in den Einkaufswagen: ein Brot ...“, oder „ Ich gehe in den Zoo, dort sehe ich : einen Elefanten ...“.

Die vorteilhaften Gruppen:

Spielverlauf: Bevor wir mit dem Spiel beginnen, müssen wir bestimmte Gruppen auswählen. Zum Beispiel Einer-, Zweier oder Dreier-Gruppen. Nun werden die natürlichen Zahlen bis 7 laut nacheinander von allen Spielern (oder auch einem einzelnen Kind) gesagt oder abgelesen. Die kleineren Anzahlen, aus denen sich die größeren Mengen möglichst kurz zusammensetzen lassen, sollen so schnell wie möglich benannt werden.

Beste Möglichkeit für Sieben!: Drei, Drei und Eins. Zweitbeste: Zwei, Drei und Zwei und Drittens: Zwei, Zwei, Zwei und Eins. Langsamste Möglichkeit: Eins, Zwei, Drei, Vier, Fünf, Sechs, Sieben (Fingerarbeit!).

33. Taktile Wahrnehmung / Konzentration:

Griffige Zahlen:

Material: 1 Stoffbeutel, Zahlen aus fester Pappe

Spielverlauf: Vorbereitend werden aus Pappe Ziffern ausgeschnitten und in einen „Ratebeutel“ gesteckt. Ein Kind greift hinein und versucht durch Tasten herauszubekommen, welche Zahl es ist. Hierbei muss sich das Kind gut konzentrieren, um die unterschiedlichen Formen zu erkennen und anschließend zu verbalisieren.

Armtick:

Spielverlauf: Ein Kind schließt die Augen. Ein zweites Kind tippt dessen Körper an bestimmter Stelle an. Das erste Kind soll anschließend die gleiche Stelle an seinem Körper zeigen. Gelingt es ihm?

Variation: Kann im Sommer ohne Kleidung (Badezeug) geschehen.

34. Visuelle Wahrnehmung / Konzentration:

Was fällt dir auf?

Spielverlauf: Die Spielpartner stehen sich im Abstand von 2 Metern gegenüber. 10 Sekunden versuchen die Kinder, sich das Aussehen des jeweils gegenüberstehenden Partners einzuprägen. Dann drehen sie sich um, damit sie einander nicht mehr sehen können. Jedes Kind verändert zwei äußere Merkmale an sich selbst (Hosenbein hochkrempeln, Schuhband öffnen, Ärmel hochziehen o.ä.). Dann wenden sich alle einander zu und versuchen, die Veränderung zu beschreiben.

Klopfmemory:

Material: 20 oder mehr Kärtchen mit Bilderpaaren

Spielverlauf: Die 20 Karten werden verdeckt auf den Tisch gelegt und gemischt. Nach dem Mischen werden alle Karten etwas auseinander gerückt, evtl. in mehrere Reihen geordnet. Der erste Spieler darf zwei Karten umdrehen, passen diese zusammen, muss er mit der flachen Hand schnell auf eine der Karten „klopfen“. Erkennt der Gegenspieler schneller, dass es sich hierbei um ein Pärchen handelt, darf auch er „klopfen“. Es geht hierbei vor allem um Schnelligkeit. Konnte der erste Spieler kein Pärchen aufdecken, muss eine der beiden Karten wieder umgedreht werden. Der nächste Spieler ist an der Reihe und deckt ebenfalls zwei Karten auf. Ist ein Pärchen auf dem Tisch zu sehen darf jetzt „geklopft“ werden. Der Spieler, der die meisten Karten gewinnt, ist Sieger.

Variation: Es eignen sich Bilder- und Zahlenkarten. Die Schwierigkeit ist steigerbar, indem mehr Karten zum Spielen verwendet werden.

35. Auditive Wahrnehmung / Konzentration:

Pulsschlagmusik:

Material: Wecker, Kassettenrecorder

Spielverlauf: Alle Kinder sitzen ganz leise im Sitzkreis. Sie fühlen ihren eignen Pulsschlag. Jetzt stellt der Spielleiter einen mechanischen Wecker in die Kreismitte. Die Kinder klopfen die wahrgenommenen Laute (Ticken) leicht auf den Boden. In einer weiteren Spielphase kann ein Kassettenrecorder eingesetzt werden. Die Musik mit verschiedenen Rhythmen wird von den Kindern durch Klopfen des gefundenen gleichen Grundschlages begleitet.

Wo ist der Wecker?

Material: ein mechanischer Wecker

Spielverlauf: Der Spielleiter sagt den Kindern zuerst, dass es bei diesem Spiel ganz still zugehen muss. Ein Kind lässt sich die Augen verbinden. Es kniet sich nieder und versucht einen in etwa 3m Entfernung stehenden Wecker zu finden. Die Hände sollen bei der Suche aber nicht benutzt werden.

36. Verbale Fähigkeiten / Konzentration:

Schnellsprechsätze:

Spielverlauf: Wer schafft es, einen der nachfolgenden Sätze dreimal fehlerlos aufzusagen?

1. Ein krummer Krebs kroch über eine krumme Schraube.
2. Esel essen Nesseln gern, Nesseln essen Esel gern.
3. Fischer's Fritz fischt frische Fische. Frische Fische fischt Fischer's Fritz.
4. Ein fließender Fluss voller Flöße mit schwimmenden Schiffen.
5. Zwei zischende Schlangen saßen zwischen zwei zwitschernden Vögeln.
6. Sieben Schneeschipper schippen sieben Schuppen Schnee.
7. In Ulm und um Ulm und um Ulm herum.
8. Die Katze tritt die Treppe krumm, die Katze tritt die Treppe krumm.

Silbenquatsch

Spielverlauf: Ich habe mir ein unbekanntes Wort ausgedacht:

Kra-bu-tu. Wer kann es nachsprechen? Wer möchte sich ebenfalls ein verrücktes Wort ausdenken? Jemand anders soll dann versuchen es nachzusprechen (kann durch mehr Silben erweitert werden). Wir können uns auch kurze „Quatschsätze“ ausdenken.

Literaturverzeichnis:

- Aissen-Crewett: Ästhetische Erziehung, Arbeitsbuch, VML Dortmund 1987.
- Bauersfeld/O'Brien: Mathe mit geschloss. Augen, Verlag an der Ruhr 2002.
- Beer, Elisabeth: Erziehung zu Begabung, Katzmann-Verlag 1969.
- Biermann, Ingrid: Spiele zur Wahrnehmungsförderung, Herder 1999.
- Budjuhn, Anneliese: Bewegungs- und Gestaltungstherapie, VML 1992.
- Dehaene: Der Zahlensinn oder wie wir rechnen können, Birkhäuser 1999.
- Duden-Verlag: Herkunftswörterbuch, Mannheim 2001.
- Droz: Raumerlebnis und Raum begreifen: Das Kind und sein Raum, 1973.
- Edelmann: Lernpsychologie, Eine Einführung, München/Weinheim 1986.
- Fricke/Besuden: Mathematik in der Grundschule, Bd.1, Klett 1967.
- Frostig, Marianne: Bewegungserziehung, Ernst Reinhardt Verlag 1980.
- Ginsberg/Opper: Piaget-Theorie der geistigen Entwicklg, Klett-Cotta 1993.
- Grissemann/Weber: Grundlg. u. Praxis der Dyskalkulietherapie, Bern 1990.
- Goleman: Emotionale Intelligenz, Deutscher Taschenbuch Verlag 2001.
- Gropius: Architektur, Wege zur optischen Kultur, Frankfurt / Hamburg 1956.
- Hahn: Bewegung als Freiheit, Psychomot., Therapie und Pädagogik 1982.
- Hawking, Stephen: Das Universum in der Nusschale, dtv. 2002.
- Hofmann: Jan A. Comenius, Reihe Geschichte und Reflexion, Auer 1996.
- Hoffmann: Visuelle Intelligenz, Deutscher Taschenbuch Verlag 2003.
- Kaplan, Robert: Die Geschichte der Null, Campus - Verlag 2001.
- Güttich, Susanne: Mathematik und Bewegung, Edit. von Freisleben 1988.
- Kiphard, E.J.: Mototherapie, Verlag modernes Lernen, Dortmund 1983.
- Krüll, Karin Elke: Rechenschwäche - was tun ? Reinhardt Verlag 1996.
- Ledermann/Teresi: Das schöpferische Teilchen, Bertelsmann 1993.
- Liebrich / Schubert: Auf den Thron des Rechenkönigs, Auer Verlag 2000.
- Martens, Peter: Ich hab dir schon tausendmal gesagt, PM-Verlag 1996.
- Martens, Peter u. Stolley, Birgit: Das Bildende Spiel, Braunschweig 1992.
- Milz, Ingeborg: Rechenschwäche erkennen und behandeln, VML 1993.
- Montessori, Maria: Kinder sind anders, dtv., München 1991.
- Muth, Heubrock, Petermann: Training bei räuml. Störungen, Hogrefe 2001.
- Neuhaus: Das hyperaktive Kind und seine Probleme, Ravensburger 1998.
- Nolte: Rechenschwächen und gestörte Sprachrezeption, Klinkhardt 2000.
- Oerter/Montada: Entwicklungspsychologie, Beltz 1998.
- Piaget, Jean: Psychologie der Intelligenz, Klett-Cotta 1992.
- Selter / Spiegel: Wie Kinder rechnen, Klett-Verlag 2001.
- Spitzer: Lernen,Hirnforschung und die Schule des Lebens, Spektrum 2002.
- Thiesen, Peter: Arbeitsbuch Spiel, Stam Verlag, Köln-München 1994.
- Thiesen, Peter: Mit allen Sinnen spielen, Beltz Verlag 1996.
- Vester: Denken-Lernen-Vergessen, Deutscher Taschenbuch Verlag 2001.
- Wilson: Die Hand - Einfluss auf Gehirn, Sprache, Kultur, Klett-Cotta 2000.
- Würpel: Bildnerisches Schaffen und darstellendes Spiel, Beltz 1968.

Inhaltsverzeichnis:

Einleitung	5
Hintergrund Stellenwertsystem	7
Differenzierungsleistungen	8
Vom Begreifen zum Vorstellen	10
Rechengeschichten im Vorschulalter	11
 Das modulare Raum-Körper-Erfahrensprogramm	
Mit Fingern zählen, zeigen und rechnen	12
Körperbild herstellen	16
Elementare Formen herstellen	18
Körper, Licht und Schatten	20
Familienzeichnung	22
Reihen bilden	24
Spiegelbilder darstellen	26
Drucken und Vervielfältigen	28
Spuren im nahen Bezugsraum-plastisch	30
Spuren im nahen Bezugsraum-grafisch	32
Geometrische Flächen	34
Spontane Mengenerfassung	36
Innen und Außen im Raum	38
Grenzen im Raum	40
Der Würfel	42
Begehbarer Würfel	44
Richtungen im Raum	46
Der Würfel als Modul	48
Figuren entwickeln und vergleichen	50
Formengedächtnis trainieren	54
Pakete packen	56
Figur-Grund-Wahrnehmung im Raum	58
Vertikal Parkettieren	60
Formen konstant wahrnehmen	62
Schornstein bauen	64
Figur und Form grafisch	66
Kalender, räumlich-zeitliche Wahrnehmung	68
Die Ziffern	70
Was ist Wahrnehmung?	73
Wahrnehmungs- und Diagnoseraster	74
Bibliografie	96
Inhaltsverzeichnis	97
Impressum	98

Gedruckt auf chlorfreiem Papier
Deutsche Bibliothek- CIP-Einheitsaufnahme

Martens, Peter:

Im Vorschulalter Mathematik erleben:

Systemisierte Spielideen für den mathematischen Anfangsunterricht und
zur Vorbeugung und Behandlung von Dyskalkulie und Rechenschwäche
1. Auflage – Braunschweig 2006, PM-Verlag

ISBN 3 - 9803101 - 4 - 0

Copyright 1991 / 2005

Das Werk ist urheberrechtlich geschützt! Jede Form der Vervielfältigung
bedarf der schriftlichen Zustimmung des Autors.

Umschlagentwurf, Fotos, Text und Satz: Peter Martens

Gedruckt in Deutschland

Druck: Sigert GmbH Druck- und Medienhaus,
Ekbertstraße 14, 38122 Braunschweig

Seit vielen Jahren führen wir sehr erfolgreich Diagnose und Therapie der Dyskalkulie und der Rechenschwäche in unseren Instituten in Braunschweig, Peine, Wolfenbüttel und Wolfsburg durch. Darüber hinaus bilden wir an diesen Orten Erzieher/Innen und Pädagogen/Innen aus.

Als Lehrbeauftragter der Landesschulbehörde führt Herr Martens regelmäßig Fortbildungen für Mathematikpädagogen/Innen, vorwiegend im Grundschulbereich, durch. Beachten Sie bitte die Angebote der Landesschulbehörde:

www.nibis.de

Folgende Veröffentlichungen sind zum Teil im Buchhandel oder über das Peter-Martens-Institut erhältlich:

Das Modulare Raum-Körper-Erfahrensprogramm 1987

Idee und Werk 1989

Momente 1989

Standorte 1993

Das Bildende Spiel 1993 / 94

Ich hab' Dir schon tausendmal gesagt! Lernen mit Bauklötzen 1996

Basisrechentest 1992 / 2003

Basisraumwahrnehmungstest 1994 / 2004

Handbuch zum Basisraumwahrnehmungstest 1994 / 2004

Im Vorschulalter Mathematik erleben 1987 / 2006

Unser Büro erreichen Sie, außer am Donnerstag und in den Ferienzeiten, regelmäßig von 8 bis 12 Uhr. Wenn niemand persönlich anwesend ist, können Sie Ihre Mitteilungen auch auf den Anrufbeantworter sprechen **(0531 / 892485)**.

Im Internet erhalten Sie Informationen über das Buch: „In der Grundschule Mathematik erleben“, das spätestens im Juni 2007 erscheinen wird.

Diese Homepage ist neu und befindet sich im Aufbau.

Sind Sie am Aufbau dieser Kommunikationsplattform interessiert?

Möchten Sie daran mitarbeiten?

Wir sind offen für alle Anregungen!

www.grundschule.tv