



DOWNLOAD

Wolfgang Finck · Iris Vollstedt

Spielerisch zu einer verbesserten Wahrnehmung 3

Steigerung des Lernerfolgs durch die Förderung der taktilen, visuellen & vestibulären Wahrnehmung

Downloadauszug
aus dem Originaltitel:



Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den **Einsatz im eigenen Unterricht** zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, **nicht jedoch für** einen schulweiten Einsatz und Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte (einschließlich, aber nicht beschränkt auf Kollegen), für die Veröffentlichung im Internet oder in (Schul-)Intranets oder einen weiteren kommerziellen Gebrauch.

Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Verstöße gegen diese Lizenzbedingungen werden strafrechtlich verfolgt.

**Download
zur Ansicht**

4. Zum Einsatz der Bewegungsideen und Kopiervorlagen

Die Förderung von Kindern mit Wahrnehmungseinträchtigungen ist ein wichtiger Bestandteil im Schulalltag geworden.

Deshalb sind die jeweiligen Wahrnehmungsbereiche sowie die Lernziele den nachfolgenden Spielideen zugeordnet.

Die Anforderungen im Schriftspracherwerb bzw. an die Rechenfertigkeiten werden von der jeweiligen Klassenstufe und natürlich von dem Leistungsvermögen des einzelnen Kindes bestimmt.

Eine Spielidee auf unterschiedlichen Anforderungsstufen zu nutzen, eignet sich besonders für die inklusive Schule. Auf diese Weise wird der Lehrer zum Lernbegleiter und kann jedes Kind unterstützen, individuelle Lernfortschritte zu erzielen.

Unsere Spiele sind als Anregungen zu verstehen und durch eigene Ideen zu ergänzen.

Folgende Tipps sind bei dem Einsatz der Ideen und der nachfolgenden Kopiervorlagen zu berücksichtigen:

- Alle Übungsideen für die Wahrnehmungsförderung sind aus der praktischen Arbeit des LRS-Training e. V. hervorgegangen.
- Jede Lerngruppe – ob im Hort, Schule oder Therapie – ist anders. Deshalb ist es wichtig, vor dem Einsatz das ausgewählte Spiel anzupassen. Dabei sollten die Rahmenbedingungen überprüft werden:
 - Größe der Gruppe,
 - zur Verfügung stehendes Material,
 - Räumlichkeiten,
 - Besonderheiten einzelner Kinder (z. B. Seh- oder Hörbeeinträchtigung),
 - zur Verfügung stehendes Zeitfenster,
 - Möglichkeiten der eigenverantwortlichen Arbeit einzelner Kinder sind zu berücksichtigen.
- Die Spielideen sind so zu gestalten, dass die Gruppengröße zwischen zwei bis sechs Kindern beträgt. Daher kann es erforderlich sein, die Klasse in Kleingruppen einzuteilen und das Material mehrfach anzufertigen.
- Verändern Sie das Kartenmaterial für die Schüler:
 - Vergrößern Sie die Schrift für Kinder mit einer Sehbehinderung.
 - Verstärken Sie das Kartenmaterial (dicke Pappe) für Kinder mit feinmotorischen Besonderheiten.
 - Bilden Sie Zweierteams, die sich gegenseitig unterstützen können.

- Viele Spielideen können mit entsprechendem Wortmaterial aus dem Unterricht (Deutsch oder Sachunterricht) gestaltet werden. Damit der Arbeitsaufwand für die einzelne Lehrkraft überschaubar bleibt, lohnt es sich, für Bastel- und Ausschneideaufgaben die Eltern auf einem Elternabend mit einzubeziehen. Die Bereitschaft bei vielen Eltern, Unterrichtsmaterial für die eigenen Kinder anzufertigen, ist groß.
- Die Lehrkraft (Begleiter) benötigt viel Geduld und Kreativität. Jede Spielidee muss bei Bedarf **sofort** verändert und der Gruppensituation angepasst werden.
- Ideen und Vorschläge der Kinder sind eine Bereicherung für jede Bewegungsidee und sollten **unbedingt** in das Spiel eingebunden werden.
- Jede Bewegungsidee ist zusätzlich mit folgenden Symbolen gekennzeichnet, um einen schnellen Überblick über die Lernziele zu erhalten:



vestibuläre Wahrnehmung



taktil-kinästhetische Wahrnehmung



visuelle Wahrnehmung



auditive Wahrnehmung

Fotoroboter



Das wird gebraucht:

Wort- bzw. Zahlenkarten
Buchstaben- und Ziffernkarten
Klebeband

Lernziele:

vestibuläre Wahrnehmung
kinästhetische Wahrnehmung
Merk- und Kombinationsfähigkeit

Vor Beginn des tatsächlichen Spiels sollte das Führen des „Roboters-Kindes“ gemeinsam geübt werden. Jeder Schüler trägt die volle Verantwortung für seinen Roboter, dass er nirgendwo gegenläuft oder sich verletzt!

Ablauf

Eine Auswahl der DIN-A6-Buchstaben- oder Ziffernkarten wird weit auseinander, in Blickhöhe der Kinder, aufgehängt. Für das in der Anlage aufgeführte Wortmaterial werden folgende Buchstaben benötigt: **a, e, i, u, l, t, s, f, r, n, R, S, F, B, L**

Die Kinder finden sich in Zweierteams zusammen und legen fest, wer als Erster als Roboter läuft. Der Roboter schließt seine Augen und hat folgende Funktionen:

- **Berühren am Rücken – vorwärtsgehen oder stehen bleiben**
- **Berühren rechte Schulter – rechts herum**
- **Berühren linke Schulter – links herum**
- **Berühren am Hinterkopf – Augen auf, lesen, Augen zu**

Das führende Kind zieht jetzt eine Karte, auf der entweder ein Wort mit drei, vier oder fünf Buchstaben oder eine Zahl aus dem Hunderter- oder Tausenderraum geschrieben ist.

Jetzt führt es seinen Roboter in der Reihenfolge der Buchstaben seines Wortes oder der Ziffern seiner Zahl zu den richtigen Karten des Alphabets/der Zahlen 0–9. Der Roboter „fotografiert“ jedes Zeichen.

Im Anschluss nennt der Roboter das entstandene Wort oder die Zahl. Die Positionen werden getauscht und der Roboter wird zum führenden Kind usw.

Auf dem Schulhof

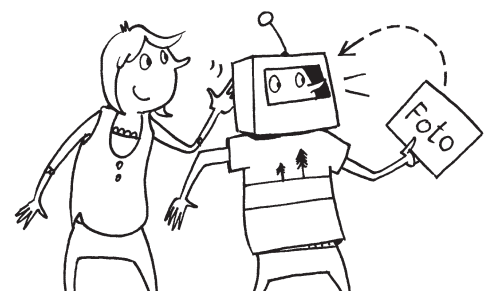
Die Buchstaben-/Ziffernkarten liegen auf dem Schulhof. Beim Berühren am Hinterkopf werden nicht nur die Augen auf- und zugemacht, sondern der Blick richtet sich ebenfalls nach unten.

Achtung

Zwei Kinder sind zusätzliche Prüfer und erhalten anschließend von den Teams die Laufkarte. Der Roboter nennt dem Prüfer das fotografierte Wort/Zahl.



Es lohnt sich, auch eigene Zahlenkarten aus dem Zehntausender- oder Hunderttausenderraum herzustellen. Die Merkfähigkeit eines Kindes ist schon bemerkenswert.



462

357

725

843

916

234

689

257

Download
zur Ansicht

2598

3765

4376

1243

7327

4615

6348

9712

rufen

raten

Falte

Reise

Leine

Liste

Faust

leise

faul

Luft

Beil

Seil

laut

Tier

fein

reif

Download
zur Ansicht

nie

Fee

Rat

Bau

Sau

aus

ein

nur

A

a

Download
zur Ansicht

B

b

Download
zur Ansicht

D

d

E

e

F

f

G

g

Download
zur Ansicht

H

h

Download
zur Ansicht

J

j

K

k

Download
zur Ansicht

M

m

N

n

Download
zur Ansicht

P

p

Q

q

R

r

S

s

Download
zur Ansicht

T

t

U

u

V

v

Download
zur Ansicht

W

w

X

y

Z

z

Download
zur Ansicht



PERSEN Alles für ein leichteres Lehrerleben!

Weitere Downloads, E-Books und Print-Titel des umfangreichen Persen-Verlagsprogramms finden Sie unter www.persen.de

Hat Ihnen dieser Download gefallen? Dann geben Sie jetzt auf www.persen.de direkt bei dem Produkt Ihre Bewertung ab und teilen Sie anderen Kunden Ihre Erfahrungen mit.



Download
zur Ansicht

© 2017 Persen Verlag, Hamburg
AAP Lehrerfachverlage GmbH
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werks ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im Unterricht zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlags.

Sind Internetadressen in diesem Werk angegeben, wurden diese vom Verlag sorgfältig geprüft. Da wir auf die externen Seiten weder inhaltliche noch gestalterische Einflussmöglichkeiten haben, können wir nicht garantieren, dass die Inhalte zu einem späteren Zeitpunkt noch dieselben sind wie zum Zeitpunkt der Drucklegung. Der Persen Verlag übernimmt deshalb keine Gewähr für die Aktualität und den Inhalt dieser Internetseiten oder solcher, die mit ihnen verlinkt sind, und schließt jegliche Haftung aus.

Grafik: Julia Flasche
Satz: Satzpunkt Ursula Ewert GmbH, Bayreuth

Bestellnr.: 23695DA4

www.persen.de