



**Städtische
Gemeinschaftsgrundschule
Altena (Primarstufe)**

Jahnstr. 14, 58762 Altena

Tel. 02352 – 24334 Fax 02352 - 21460

Internet: www.grundschule-altena.de

E-Mail: mail@grundschule-altena.de



(Spielerische) Fördermöglichkeiten für die sonderpädagogische Unterstützung

Liebe Eltern, liebe Erziehungsberechtigte,

an dieser Stelle möchten wir Ihnen einige Anregungen für Spiele, Fördermöglichkeiten und Aktivitäten geben, mit denen Sie Ihr Kind in seiner Entwicklung unterstützen können. Hierbei handelt es sich lediglich um Vorschläge ohne Anspruch auf Vollständigkeit, um Ihnen im Distanzunterricht auch eine kleine, sonderpädagogische Unterstützung anzubieten. Ob und welche Sie davon nutzen möchten oder können, entscheiden Sie.

Bitte bedenken Sie, dass alle zusätzlichen Unterstützungsmaßnahmen das Kind nicht zu sehr belasten sollen. Zeit für Spaß und Hobbies sollten nicht zu kurz kommen. Deswegen enthält unsere Übersicht auch viele Angebote mit spielerischem Charakter.

Für Fragen rund um dieses Thema stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung. Am besten erreichen Sie uns per E-Mail unter nadine.fahl@t-online.de oder felix.ferges@web.de oder über unsere Sekretariate unter Tel. 02352 / 24334 (Mühlendorf) und 02352 / 71222 (Dahle).

Mit freundlichen Grüßen

Nadine Fahl (Logopädin/LRS-Trainerin)

Felix Ferges (Lehrer im Gemeinsamen Lernen)

Motorik/Fühlerfahrungen

- Sportliche Betätigung jeder Art
- Werfen und Fangen üben
- Ballspiele
- Fangen spielen
- Kästchenhüpfen
- Gummitwist
- Balancieren üben
- Knöpfe knöpfen
- Schleife üben bzw. Schnürsenkel einfädeln
- (Aus-) Malen, Schneiden
- beim Kochen und Backen helfen
- Blinde Kuh
- Kneten
- Perlen auffädeln
- Fühlsäckchen

Merkfähigkeit/Konzentration

- Ich-packe-meinen-Koffer (am besten mit Bewegungen)
- „Halli Galli“ (Kartenspiel)
- Memory
- KIM-Spiele
- „Nanu? Wo ist mein Schuh?“ (Ravensburger)
- Gedächtnis-Kim-Spiel (Jemand präsentiert ein Tablett mit einer Anzahl von kleinen Gegenständen, damit die Mitspieler sie sich einprägen können. Nach Ablauf einiger Sekunden wird das Tablett verdeckt, und die Spieler sollen die Gegenstände möglichst vollständig aufzählen.)
- Aufträge zur Merkspanne geben: Im Haus oder auch beim Einkaufen werden Gegenstände oder Handlungen genannt, welche das Kind holen bzw. ausführen soll. Mit 2-3 Gegenständen beginnen, dann können auch mehr Gegenstände genannt werden. Als Schwierigkeitssteigerung kann zudem noch auf die Einhaltung der Reihenfolge geachtet werden.

Visuelle Wahrnehmung

- Wimmelbücher lesen
- Suchbilder
- Fehlerbilder
- Differix (Ravensburger)
- „Ich sehe was, was du nicht siehst“ mit Farben
- Seh-Kim-Spiel (Ein Teilnehmer wird hinausgeschickt und es wird an den anderen Teilnehmern etwas verändert; beispielsweise wechselt jemand den Sitzplatz, eine Brille wird vertauscht, ein Kleidungsstück wird abgelegt. Dann wird der Teilnehmer gerufen und aufgefordert zu raten, was sich verändert hat.)

Emotionalität/Sozialverhalten

- Kleine erreichbare Ziele setzen
- Lob und Anerkennung
- Mensch-ärgere-dich-nicht und ähnliche Gesellschaftsspiele (Frustrationstoleranz fördern)
- Mannschafts- und Teamsport
- Rollenspiele
- Obstgarten von HABA (Teamgeist fördern)
- HuHuuH HABA (Teamgeist fördern)
- Gesellschaftsspiele
- Gemeinsame Aktivitäten wie z.B. Kuchenbacken, Kochen, Gartenarbeit, Basteln
- Escaperooms

Hörwahrnehmung (auditive Wahrnehmung)

- Wörterketten: Der 1.Spieler nennt ein beliebiges Wort. Der 2. muss mit dem letzten Laut dieses Wortes ein neues Wort bilden (Bam – Mama – Affe - ...)
- Rätselspiel „Ich sehe was, was Du nicht siehst“: Ein Spieler beginnt: „Ich sehe was, was Du nicht siehst, und das fängt mit „M“ an.... Schwieriger wird es z.B. bei „Ich sehe was, was Du nicht siehst, und das hört mit „f“ auf...“
- Dem Kind wird eine Reihe von Wörtern genannt. Das Kind sagt, ob ein bestimmter Laut, z.B. „M“ vorkommt, oder nicht.
- Das Kind hört eine Reihe von Wörtern, in denen alle ein bestimmter Laut enthalten, z.B. haben alle Wörter ein „M“. Das Kind soll bestimmen, an welcher Wortposition sich das „M“ befindet (vorne / Mitte / hinten).
- Wie viele Worte hat der Satz? / Wie viele Laute höre ich im Wort?
- Aus vorgegebenen Bildpaaren (z.B. aus Memorys, Quartetts,...) erkennen, welches Wort länger oder kürzer klingt, dazu vielleicht in Silben klatschen
- Wie weit darf ich reisen? Die Spieler stehen nebeneinander und fragen sich abwechselnd „Wie weit darf ich reisen?“ Der jeweils andere Spieler nennt ein Wort und je nach Silbenanzahl darf der andere weitergehen.
- Suchspiel Reimwörter: Zwei Partner spielen zusammen. Einer sagt ein Wort oder zeigt ein Bild, der andere sucht möglichst viele Reimwörter dazu.
- Reimen sich die Wörter oder nicht? Immer zwei Wörter werden vorgegeben, z.B. Mauer-Bauer, Hund-Topf. Das Kind muss immer (z.B.) auf den Tisch klopfen, wenn sich das Wortpaar reimt. Wie viele Striche/Kreise/Punkte/... darf ich malen? Auch hier wird abwechselnd ein Wort genannt und die Anzahl der Silben / oder Laute per Strich o.ä. verdeutlicht. Wer am Ende die meisten Striche o.ä. hat, hat gewonnen.
- Aufträge zur Merkspanne geben: Im Haus oder auch beim Einkaufen werden Gegenstände oder Handlungen genannt, welche das Kind holen bzw. ausführen soll. Mit 2-3 Gegenständen beginnen, dann können auch mehr Gegenstände genannt werden. Als Schwierigkeitssteigerung kann zudem noch auf die Einhaltung der Reihenfolge geachtet werden.

- „Ich packe meinen Koffer“. Der 1.Spieler nennt mit dem Einführungssatz „Ich packe meinen Koffer und nehme mit...“ einen Gegenstand, den er für den Urlaub in seinen Koffer packen würde. Der 2.Spieler wiederholt den Einführungssatz inkl. des zuerst genannten Gegenstandes seines Mitspielers und hängt einen eigenen Gegenstand an. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe und wiederholt den Einführungssatz + beide zuvor genannten Gegenstände usw.
- Wörter mit Anlaut finden: z.B.: „Ich kenne ein Tier und das fängt mit „A“ an. Wurde das gesuchte Tier/Gegenstand/Name/... gefunden, ist der nächste Spieler an der Reihe.
- Bildreihen nachlegen zur Steigerung der Merkspanne: Aus einem Memoryspiel werden, je nach Schwierigkeitsgrad, 3-6 Bildpaare aussortiert und unter den 2 Spielern mit je einem Bild des Pärchens aufgeteilt. Nun wird eine Trennwand aufgebaut, hinter die Spieler 1 in langsamen Tempo erst 3, später mehr, Bilder legt und diese langsam benennt. Spieler 2 hört sich die Namen der Bilder zu Ende an, und legt diese dann in der gleichen Reihenfolge auf seiner Seite der Trennwand nach. Nun wird die Wand entfernt und kontrolliert, ob beide Bilderreihenfolgen übereinstimmen.
- Merkspanne auf Wort- oder Satzebene: „Papageispiel“: Spieler 1 denkt sich einen lustigen Satz (oder mehrere Wörter hintereinander) aus, und bittet den Papageien (Spieler 2), diesen mit Papageienstimme genau (in dieser Reihenfolge) nachzusprechen. Pro richtiges Wort kann auch ein Punkt vergeben werden. Dann werden die Rollen getauscht. Mit kurzen Sätzen anfangen und immer länger werden.
- Wer versteht den Inhalt und passt gut auf? Nach dem Vorlesen eines Textes/einer Geschichte werden dem Kind Fragen zum Inhalt gestellt. Das Kind kann den Inhalt auch abschnittsweise mit eigenen Worten zusammenfassen.
- Robotersprache: Mit Hilfe von Bildern/Gegenständen werden diese monoton und in Einzellauten, wie ein Roboter, benannt z.B.: B-l-u-m-e
- Richtungshören: Das Kind schließt die Augen. Der Spielleiter klopft/schnipst/klatscht/pfeift/... aus verschiedenen Richtungen im Raum oder klopft gegen Gegenstände, das Kind zeigt jeweils in die entsprechende Richtung
- Verschiedene Klänge/Geräusche/Buchstaben verschiedenen Symbolen zuordnen (z.B. tiefe Töne-lange Striche, hohe Töne-kurze Striche)

Allgemeine Empfehlungen zum sprachfördernden Verhalten

- Lassen Sie Ihr Kind so oft es geht etwas vorlesen, z.B.: beim Einkaufen, Straßenschilder, aus der Zeitung, aus Büchern,...
- Lesen Sie Ihrem Kind viel vor! So sind Sie Vorbild und Ihr Kind erweitert ganz automatisch seinen Wortschatz und seinen sprachlichen Ausdruck.
- Bremsen Sie ältere Geschwisterkinder oder sich selbst, um Ihrem Kind das, vielleicht erschwerte oder verlangsamte, Sprechen abzunehmen.
- „Leben“ Sie Sprache indem Sie Ihre Handlungen sprachlich, in einem nicht zu einfachen, aber auch nicht zu komplexen Satzbau, begleiten.

- Geben Sie Ihrem Kind im Alltag immer wieder Aufträge, die es mit oder ohne Einhaltung von Reihenfolgen, ausführen muss, z.B.: „Stell bitte erst die Teller, anschließend das Besteck und zum Schluss die Gläser auf den Tisch!“
- Lassen Sie Ihr Kind täglich von seinem Vormittag in der Schule erzählen. Möchte Ihr Kind von sich aus nicht so gern erzählen, können offene Fragen dabei helfen: Was war heute am lustigsten? Mit wem hast Du heute was gespielt? Was ist Dir besonders leicht gefallen/ was schwer? Achten Sie bei den Antworten auf einen vollständigen Satz.
- Spielen Sie Gesellschaftsspiele mit Ihrem Kind. Immer neue Herausforderungen durch neue Spiele und dessen Anleitungen fördern das Sprach- und Anweisungsverständnis, sowie das Einhalten von Regeln und die Förderung der Frustrationstoleranz. Zudem kommen Sie mit Spiel und Spaß ins Gespräch!
- Achten Sie auf ein gesundes Maß an Medienkonsum. Beim Fernsehen wird das Sprachzentrum nur passiv stimuliert, Bilder und Sprache flimmern nur äußerst kurz über den Bildschirm und geben kaum Möglichkeit zur intensiven sprachlichen Verarbeitung. Zudem wird keine aktive Sprach-/Sprechleistung vom Kind verlangt, es lässt sich meist nur „berieseln“. Im Bereich der Videospiele erklären sich verlangte Handlungen meist von alleine und kommen zum größten Teil ohne Sprache aus, d.h. Sprache muss nicht verstanden werden und wird auch nicht aktiv angewendet.
- Begleiten Sie Ihr Kind, nach Möglichkeit, bei den Hausaufgaben und festigen somit die im Unterricht erarbeiteten Inhalte.