

Heike Krüger

Stimmt doch gar nicht!

Für 2 bis 6 Spieler in Vorschule und Schule

Zum Spiel gehören:

- ▶ 1 Geschichtenheft
- ▶ 1 Fühlschlauch
- ▶ 26 Miniaturen
- ▶ 26 Bildkarten
- ▶ 1 Anleitung

Liebe Eltern, Erzieherinnen, Therapeuten und Lehrer,

die Aufnahme mündlicher Aufträge und sachlicher Informationen fällt vielen Kindern schwer. Sie haben Probleme, genau zuzuhören.

Stimmt doch gar nicht! ist ein ganzheitliches Trainingsprogramm, in dem akustische, visuelle und taktile Wahrnehmungsschwerpunkte gleichermaßen mit dem Ziel vereint sind, Kindern die Aufnahme von Gehörtem zu erleichtern.

Akustische Differenzierung, visuelle (2- und 3-dimensionale) und taktile Zuordnung, Erkennen logischer Zusammenhänge, Erweiterung sprachlicher Kompetenzen und Training akustischer, visueller und taktiler Seriationsspeicherung sind basale Fähigkeiten, deren Förderung zu einer Verbesserung des oben beschriebenen Zusammenhangs beiträgt.

Durch die vielfältigen Differenzierungsmöglichkeiten (unterschiedlicher Schwierigkeitsgrad der Geschichten, steigende Fehlerzahl, unterschiedliche Spielvarianten), eignet sich das Material sowohl für den Einsatz im Kindergarten als auch in den Klassen 1 – 4 der Grundschule sowie in der Therapie.

Im Mittelpunkt stehen hierbei 28 Fehlergeschichten, 26 Miniaturen und 26 Bildkarten, die entsprechend zugeordnet werden sollen.

Die jeweiligen Fehler in den Geschichten sind hervorgehoben, so dass man schon beim Vorlesen der Geschichten durch entsprechende Betonung oder Nichtbetonung die Aufmerksamkeit der Kinder lenken kann.

Die einzelnen Geschichten sollten auf gar keinen Fall systematisch abgearbeitet werden – eher als Highlight für zwischendurch.

Beispielsweise kann man am Montagmorgen jeweils eine Geschichte zur Wohneinstimmung vorlesen. Kinder, die bereits lesen können, können sich eine Geschichte (z. B. im Rahmen von Stations- oder Werkstattarbeit) gegenseitig vorlesen. Arbeitet man in Kleingruppen, so sollten maximal 3 – 4 Spielrunden mit jeweiligen Geschichten gespielt werden.

Bei jedem Spielvorschlag sollten die Fehler nicht nur benannt werden. Es empfiehlt sich, auch eine Begründung sowie einen passenden Begriff von den Kindern einzufordern. So werden logische Zusammenhänge vertiefend behandelt und sprachliche Kompetenzen bezüglich des Argumentationsverhaltens eingeübt und erweitert.

Spielvorschläge und praktische Tipps

Spielvorschlag 1

Material: Geschichten

Hinweis: Für große und kleine Gruppe geeignet

Intentionen:

- ▶ Training der akustischen Differenzierung
- ▶ Erkennen logischer Zusammenhänge
- ▶ Erweiterung sprachlicher Kompetenzen

Der Spielleiter liest eine Geschichte vor. Wenn die Kinder meinen, einen Fehler gehört zu haben, melden sie sich (oder geben ein anderes vorher vereinbartes Zeichen).

Der Spielleiter unterbricht sein Vorlesen und hört sich an, was den Kindern aufgefallen ist.

VARIANTE

Zusätzliche Intentionen:

- ▶ Training des akustischen Gedächtnisses
- ▶ Training der akustischen Seriationsspeicherung

Die Kinder äußern sich erst am Ende der Geschichte zu den etwaigen Fehlern. Es wird auf die korrekte Reihenfolge Wert gelegt, um den Kindern die Wichtigkeit der Seriation bewusst zu machen.

Differenzierungsmöglichkeit:

Einigen Kindern fällt es schwer, sich alle Fehler bis zum Ende der jeweiligen Geschichte zu merken. Folgende Hilfestellung kann man geben:

Jedes Kind nimmt sich für jeden bemerkten Fehler ein Streichholz (Muggelstein o. Ä.) in die Hand, damit es bei der anschließenden qualitativen Zusammenfassung der Fehler eine quantitative Eselsbrücke in den Händen hält.

Außerdem hilft das handelnde Begleiten des Sprechens bei der Erinnerung an die aufgefallenen Fehler.

Spielvorschlag 2

Material: Geschichten, Miniaturen

Hinweis: Klein- und Großgruppe

Intentionen:

- ▶ Training der akustischen Differenzierung
- ▶ Erkennen logischer Zusammenhänge
- ▶ Training der intermodalen Wort-Bild-Zuordnung
- ▶ Erweiterung sprachlicher Kompetenzen

Die Fehler einer Geschichte liegen in Form von Miniaturen auf dem Tisch. Der Spielleiter liest eine Geschichte vor und die Kinder zeigen, wenn ihnen beim Vorlesen ein Fehler auffällt, auf die entsprechende Miniatur. Wer als erster auf die Miniatur zeigt, erhält einen Muggelstein (o. Ä.).

Differenzierungsmöglichkeiten:

Um im Schwierigkeitsgrad zu variieren, werden mehr als die vorkommenden Fehler in Form von Miniaturen ausgelegt.

Eine weitere Differenzierungsmöglichkeit wäre der Verzicht auf ein Fehlersymbol (Miniatur), obwohl dieser Fehler in der Geschichte vorkommt.

Diese Vorgehensweise schafft Gesprächsanlass, doch sollte sie nicht zu häufig verwendet werden.

VARIANTE

Zusätzliche Intentionen:

- ▶ Training des akustischen Gedächtnisses
- ▶ Training des visuellen Gedächtnisses
- ▶ Training der akustischen und visuellen Seriationsspeicherung

Die Kinder äußern sich erst am Ende der Geschichte zu den etwaigen Fehlern. Die korrekte Reihenfolge ist wichtig, um den Kindern die Bedeutung der Seriation bewusst zu machen.

Differenzierungsmöglichkeit:

Eine quantitative Eselsbrücke in Form von (z. B.) Streichhölzern.

Spielvorschlag 3

Material: Geschichten, Bildkarten

Hinweis: Klein- und Großgruppe

Intentionen:

- ▶ Training der akustischen Differenzierung
- ▶ Erkennen logischer Zusammenhänge
- ▶ Training der intermodalen Wort-Bild-Zuordnung
- ▶ Erweiterung sprachlicher Kompetenzen

Die Kinder haben die Fehler als Bildkarten vor sich liegen. Der Spielleiter liest eine Geschichte vor und die Kinder zeigen, wenn ihnen beim Vorlesen ein Fehler auffällt, auf die entsprechende Bildkarte. Wer als erster auf die Bildkarte zeigt, erhält einen Muggelstein.

Differenzierungsmöglichkeiten:

Es werden mehr als die vorkommenden Fehler in Form von Bildkarten ausgelegt. Eine weitere Differenzierungsmöglichkeit wäre der Verzicht auf ein Fehlersymbol (Bildkarte), obwohl dieser Fehler in der Geschichte vorkommt. Diese Vorgehensweise schafft Gesprächsanlass, doch sollte sie nicht zu häufig verwendet werden.

VARIANTE

Zusätzliche Intentionen:

- ▶ Training des akustischen Gedächtnisses
- ▶ Training des visuellen Gedächtnisses
- ▶ Training der akustischen und visuellen Seriationsspeicherung

Die Kinder äußern sich nicht sofort zu einem eventuellen Fehler, sondern warten bis zum Ende einer Geschichte. Erst dann dürfen sie zeigen, welche Fehler sie bemerkt haben. Es empfiehlt sich, auf die korrekte Reihenfolge Wert zu legen.

Differenzierungsmöglichkeit:

Eine quantitative Eselsbrücke in Form von Streichhölzern.

Spielvorschlag 4

Material: Geschichten, Miniaturen, Fühlschlauch

Hinweis: Für kleinere Gruppen

Intentionen:

- ▶ Training der akustischen Differenzierung
- ▶ Erkennen logischer Zusammenhänge
- ▶ Erweiterung sprachlicher Kompetenzen
- ▶ Training der taktilen Wahrnehmung
- ▶ Training der intermodalen Zuordnung von akustischen und taktilen Stimuli

Der Spielleiter liest eine Geschichte vor. Wenn die Kinder meinen, einen Fehler erkannt zu haben, melden sie sich oder geben ein anderes vorher vereinbartes Zeichen. Nun darf ein Kind die entsprechende Miniatur, die den zuvor bemerkten Fehler symbolisiert, aus dem Fühlschlauch herausfühlen.

Beim nächsten Fehler ist ein anderes Kind an der Reihe.

Bevor man die Kinder die Miniaturen aus dem Fühlschlauch herausfühlen lässt, sollte man die die Miniaturen darstellenden Begrifflichkeiten mit den Kindern besprechen, damit die taktile Zuordnung zum gesuchten Fehlerbegriff eindeutig möglich ist.

VARIANTE

Zusätzliche Intentionen:

- ▶ Training des akustischen Gedächtnisses

Die Kinder merken sich die Fehler und suchen erst am Ende der Geschichte die jeweiligen Miniaturen aus dem Fühlschlauch heraus (möglichst in der gleichen Reihenfolge).

Differenzierungsmöglichkeit:

Je mehr unbeteiligte Fehlerminiaturen sich im Fühlschlauch befinden, desto höher sind die taktilen Differenzierungsanforderungen.

Die Anzahl sollte jedoch nicht über zehn Miniaturen hinausgehen.

VARIANTE

Material: Geschichten, Bildkarten, Miniaturen, Fühlschlauch

Zusätzliche Intentionen:

- ▶ Training des visuellen Gedächtnisses
- ▶ Training der intermodalen Wort-Bild-Zuordnung
- ▶ Training der akustischen, visuellen und taktilen Seriationsspeicherung

Nachdem die Kinder die Fehler in einer Geschichte anhand der Bildkarten identifiziert haben, versuchen sie, diese zusätzlich aus dem Fühlschlauch zu erfühlen.

Spielvorschlag 5

Material: Geschichten, selbst zusammengestellte Fehlersymbole

Alle Miniaturen können durch selbst zusammengesuchte Materialien ausgetauscht werden. So können Geschichten mehrfach mit unterschiedlichen Fehlerminiaturen vorgelesen werden.

Es sollte bei der Auswahl der Miniaturen darauf geachtet werden, dass sie gut zu erfühlen sind.

Geeignete Materialien wären z. B.: Büroklammern, Stift, Radiergummi, Kamm, Stein, Kastanien, Eicheln, Gummiband, Schrauben ...

Spielvorschlag 6

Material: Geschichten, selbst zusammengestellte Fehlersymbole

Deutsch:

Zur Einführung sowie zur Wiederholung oder Vertiefung einzelner Buchstaben lassen sich die Fehlerminiaturen soweit austauschen, dass man beispielsweise beim Buchstaben Z Miniaturen gebraucht, die mit Z beginnen:

Z: Zitrone, Zwiebel, Zahnbürste, Zapfen, Zange usw.

A: Apfel, Armband ...

Sch: Puppen-Schuh, Schraube

Mathematik:

Beim Austausch einiger Miniaturen kann man eine höhere Anzahl von Gegenständen zusammenstellen. Wenn dann die Geschichten vorgelesen werden, liest man auch die jeweilige Stückzahl vor, die aus dem Fühlschlauch herausgesucht werden soll: 3 Büroklammern, 5 Perlen etc.

Neben den bereits genannten Intentionen ermöglicht diese Spielvariante eine vertiefende Auseinandersetzung mit Mengen.

Diese Vorgehensweise unterstützt die Entwicklung basaler mathematischer Fähigkeiten, die eine Voraussetzung zum Erlernen mathematischer Flexibilität darstellen.

Achtung: Verschluckbare Kleinteile. Nicht geeignet für Kinder unter drei Jahren!

Impressum

© Der Kleine Verlag in Kooperation mit Erhard Friedrich Verlag GmbH
Erhard Friedrich Verlag GmbH, Im Brande 17, 30926 Seelze
Der Kleine Verlag, Osterwiese 6, 21409 Embsen/OT Oerzen
Grafik/Realisation: Friedrich Medien-Gestaltung/Dirk Jäger
Druck: LUDO FACT GmbH/ASS Altenburger. Printed in Germany
ISBN: 978-3-7800-3348-2
www.kallmeyer.de

De afspraak

Simon kan echt niet meer wachten. Vandaag mag hij zijn vriend Willem bezoeken.

Na de middagpauze vliegt hij op zijn **deegrol** en rijdt er vandoor. Onderweg ziet hij mevrouw Vanhulle die in de weide haar **egel** te eten geeft. Vrolijk zwaait hij haar toe.

Aan de volgende **knoop** moet hij rechts afslaan. Dan komt hij aan. Willem staat reeds klaar met zijn voetbal in de hand. Ze beginnen onmiddellijk te spelen.

Goede nacht verhaaltje

“Lees je me nog een verhaaltje voor?”

Het is avond. Lukas ligt al klaar op zijn **slede**.

“Ben je klaar?”, vraagt zijn mama terwijl ze op de rand van het bed gaat zitten en uit Lukas lievelings**auto** begint voor te lezen.

Als het verhaaltje eindigt, ligt Lukas reeds diep en vast te slapen.

Mama dekt hem nog met zijn **touw** toe en gaat daarna ook slapen.

De verjaardag van Wiebe

“Lang zal hij leven, lang zal hij leven...”.

Meneer en mevrouw Staelens zingen voor Wiebe een verjaardagslied.

Het hele huis werd feestelijk versierd. Overal hangen slingers en **vorken**.

Wiebe is heel blij en blaast de **brillen** op zijn verjaarstaart uit.

Daarna mag hij zijn cadeautjes openen.

Het boek en de speelgoedauto vindt hij super. Maar het leukste geschenk is toch die speelgoeddraket.

Als Wiebe alles uitgepakt heeft, snijdt mevrouw Staelens de geboortedags**ballon** in stukken. Iedereen krijgt een stuk. Heerlijk.

In de zandbak

Sarah en Jonathan spelen in de zandbak. Samen graven ze met hun **brillen** een diepe put in de **draaitol**.

Daarna vullen ze water in een emmer en gieten dit uit in de put.

Nu hebben ze grote honger. Papa komt langs met een **potdeksel** op een stokje. Beide vrienden zetten zich op de rand van de zandbak en likken er heerlijk op los.