

# **Arbeitsblätter**

**Aus Brunsting, Hasler, Heller, Lempen:  
Von Lernschwierigkeiten zu Lernerfolgen, Teil 3**

## Inhaltsverzeichnis

*Aus Beitrag von Judith Hasler in Teil 3: Exekutive Funktionen in der Logopädie bei Kindern mit Sprachentwicklungsstörungen:*

Wörter merken mit Geschichten	1-2
Spielidee Arbeitsgedächtnis/Wortschatz: Alles Tomate! (Zoch)	3
Spielidee Inhibition/Flexibilität: Dodelido (Drei Magier)	4
Spielidee Kognitive Flexibilität: Speed mit Regeländerungen	5

*Aus Beitrag von Gerda Lempen in Teil 3: Förderung von EF bei begabten Kindern*

Ein paar Gedanken zum Thema «verlieren»	6
---	---

# Wörter merken mit Geschichten



Arbeitsblatt zum Buch Von Lernschwierigkeiten zu Lernerfolgen - neue und bewährte Wege zu guten Exekutiven Funktionen. Haupt Verlag, Bern.

Arbeitsblatt zum Buch *Von Lernschwierigkeiten zu Lernerfolgen – neue und bewährte Wege zu guten Exekutiven Funktionen*. Haupt Verlag, Bern.

### **Arbeitsgedächtnis/Hörverarbeitung: Wörter merken mit Geschichten**

Das Kind hat ein Bild mit 12 abgebildeten Begriffen umgedreht vor sich. Hinter einem Sichtschutz hat die Logopädin das gleiche Bild. Sie nennt 5 (3, 7, etc.) der Begriffe und markiert sie mit einem Spielstein.

Während dem Hören soll sich das Kind eine verrückte/lustige Geschichte zu den Begriffen ausdenken (*Anwenden/Üben des «Geschichtentrick» (Everts & Ritter, 2017)*) und sich so die Begriffe merken. Anschließend dreht das Kind seine Bildkarte um und markiert die genannten Begriffe. Ist das Kind fertig, kann der Sichtschutz entfernt und die beiden Bilder verglichen werden. Ist es gelungen, anhand der Geschichte alle Begriffe wieder abzurufen?

**Schwierigkeitsgrad steigern:** die Begriffe müssen in der richtigen Reihenfolge vorwärts/rückwärts/alphabetisch gezeigt werden. Mit wenigen Begriffen starten und die Anzahl zu merkender Begriffe allmählich steigern.

Sind die Begriffe semantisch oder phonologisch ähnlicher, ist es schwieriger. Vor allem wenn nacheinander mehrere Durchgänge gespielt werden.

#### **Begriffe:**

- |           |          |         |         |
|-----------|----------|---------|---------|
| ▶ Schrank | ▶ Socke  | ▶ Stern | ▶ Hose  |
| ▶ Busch   | ▶ Deckel | ▶ Kerze | ▶ Tisch |
| ▶ Decke   | ▶ Kiste  | ▶ Buch  | ▶ Stuhl |

### **Alles Tomate! (Zoch)**

Bei Alles Tomate! gibt es sieben verschiedene Kategorien aus der Welt des Bauernhofes (Gebäude, Gemüse, Im Haus, Früchte/Obst, Produkte, Tiere, Werkzeuge). Zu jeder Kategorie muss man sich einen Gegenstand merken. Dann wird die Karte verdeckt. Nun wird vom Stapel eine Karte gezogen. Anhand der Farbe ist sichtbar, welche Kategorie gefragt ist. Wer zuerst weiss, welche Karte dieser Kategorie verdeckt ausliegt, hat sie gewonnen. Nun wird der neue Gegenstand benannt, eingepägt und verdeckt. Wer weiss nach drei Runden noch, welches Tier gesucht wird?

- Vereinfachen: Zum Einstieg mit 3-4 Kategorien starten und dann steigern.
- Statt Reinrufen abwechselnd eine Karte vom Stapel ziehen und Gegenstand nennen.
- Dieses Spiel trainiert nebst dem Arbeitsgedächtnis auch den Wortschatz.

### Dodelido (Drei Magier)

Dodelido ist ein schnelles Kartenspiel mit Tieren (Flamingo, Kamel, Pinguin, Zebra, Schildkröte und Krokodil) in fünf unterschiedlichen Farben. Jeder Spieler legt der Reihe nach ein Tier auf die drei Ablegestapel in der Mitte und kommentiert innerhalb von drei Sekunden die aktuelle Situation. Nur wechselt diese ständig und man darf sich auf keinen Fall verplappern. Liegt eine Mehrheit von einer Tierart oder Farbe aus, ruft man beispielsweise «Flamingo» oder «blau». Gibt es einen Gleichstand von 2 Merkmalen (2 Pinguine, 2 weisse Tiere), muss man «Dodelido!» rufen. Gibt es keine Übereinstimmung, ruft man «Nix!» – Wer sich verplappert oder zu langsam ist, muss eine/drei/alle Karten nehmen. Wer zuerst alle Karten ablegen konnte, hat gewonnen.

- Schwierigkeitsgrad steigern: Liegt eine Schildkröte aus, muss vor der Ansage «Öh ...» gestammelt werden; wird ein Krokodil aufgedeckt, muss es schnell durch Schlagen auf die Krokodilkarte vertrieben werden. Wer seine Hand zuoberst hat, muss eine/alle Karten nehmen.

### **Speed (Adlung) mit Regeländerungen**

Dieses Spiel kann zu zweit gegeneinander oder allein gespielt werden. Das Ziel ist es, so schnell wie möglich alle Karten loszuwerden. Beim Ablegen der Karten muss immer mindestens ein Merkmal (Farbe, Form, Anzahl) übereinstimmen.

- Schwierigkeitsgrad steigern: Es gelten nur zwei Merkmale pro Durchgang, die vorgängig festgelegt werden. Bei jedem Durchgang ändern sich die beiden Merkmale, die es zu beachten gilt.

## Ein paar Gedanken zum Thema «verlieren»

Woran erkennst du, ob jemand verlieren kann?

---

---

---

Welche berühmte Person ist für dich ein Vorbild, wenn es um das Verlieren geht?

---

---

---

Warum?

---

---

---

Welche Nachteile hat es für dich und andere, wenn du beim Spiel ausflipst?

---

---

---

Welche Vorteile hätte es für dich und andere, wenn du verlieren könntest?

---

---

---