

Inhalt

Vorwort 5

Mangelnde Konzentration

Theoretische Überlegungen

Ausgangslage 8

Ursachen für Mangelnde

Konzentration 8

Hilfen zur Konzentrations-Steigerung –

Was können Lehrer und Eltern tun? 9

Schau mal!

Visuelle Wahrnehmungsspiele

Modenschau 14

Wer's weiß, gewinnt! 15

Malerei im Dunkeln 16

Luftwörter 17

Jagd auf den Nachbarn 18

Doppelgänger gesucht 19

Lippenlesen 20

Rätsel-Geschichten 21

Versteckt 22

Der Nachschriften-Geheimtext 23

Das MSU-Spiel 24

Wisch und weg! 25

Ordnung in der Knopfschachtel 26

Hör mal!

Spiele zur akustischen Wahrnehmung

Bewusst hören 28

Der lange Satz 29

Vorwärts – rückwärts 30

Das Geräuschequiz 31

Lottozahlen 32

Lieder klatschen 33

Der Ohrentest 34

Tierpark 35

Zungenbrecher 36

Räuspern 37

Lockruf 38

Die Lausch-Minute 39

Namensblitze 40

Jäger und Hase 41

Anlaut – Mitte – Auslaut 42

Stimmen erkennen 43

Der „Peng“-Gesang 44

Schokoladenpudding 45

Dunkler Raum 46

Störfaktoren 47

Stereo 48

Tante Bertas Eier-Geschichte 49

Kinderlieder-Quiz 50

Beweg dich mal!

Konzentration und Bewegung

Welle im Kreis 52

Alles hört auf mein Kommando! 53

Der Kartenturm 54

Der Kartentunnel 55

Das Spiel für Schnellrechner 56

Die Zappelklasse 57

Der begrüßte Ball 58

Wächter der leeren Schachtel 59

Das rollende Hölzchen 60

Schneller als der Ball 61

Satz-Ball 62

Gute Nachbarn 63

Aufgepasst! 64

Hindernislauf 65

Im Rückwärtsgang 66

Mikado 67

Flaschen angeln 68

Geschichten laufen	69
Das Pflaster-Spiel	70

Merk mal!

Gedächtnisspiele

Memory	72
Krimskrams	73
Spielkarten-Memory	74
Gedanken-Kegeln	75
Zahlenschloss	76
Tastknopf	77
Koffer packen	78
Geräusche-Memory	80
Neue Wörter in gewohnter Umgebung	81
Der Taschendieb	82
Knöpfeln	83
Memory mit K(n)öpfchen	84
Gedächtnistraining im Dunkeln	85
Der Meisterdetektiv	86

Denk mal!

Denk- und Rätselspiele

Rätselhafte Familienverhältnisse	88
Geheimschriften	89
Kleine Unterschiede	90
Das große, schnelle Gruppenquiz	91

Kombiniere!	92
Gemeinsamkeiten	93
Das Vorgänger-Nachfolger-Wort	94
Musikalisches Wettwürfeln	95
Das Verwandlungswort	96

Maximal!

Multitasking

Buttern	98
Ein Blick in den Spiegel	99
Ferngesteuert	100
Die Rückenpost	101
Abzählen	102
Kreuz und quer durch unsere Stadt ...	103
Der Bleistift-Turm	104
Münzen-Kim	105
Die klebrigen Gespenster	106
Ödel-Dödels Ballspiel	107
Timos Zauberkiste	108
Große Sprünge	109
Buchstaben ertasten	110
Die geheimnisvollen Säcke	111
Doppelt gemoppelt	112
Vorwärts und rückwärts	113
Schreiber und Lenker	114
Kleine Wörterschlacht	115
Links und rechts	116

Vorwort

Gute schulische Leistungen hängen bekanntlich nicht nur von der Intelligenz des Kindes, sondern selbstverständlich auch vom Arbeitsverhalten – und da speziell von der Konzentration – ab. Unkonzentriertheit ist häufig die Ursache für schlechte Noten und Verhaltensauffälligkeiten; sie bereitet Kindern, Eltern und Lehrern große Sorgen.

Die Ursachen für mangelnde Konzentration sind vielfältig. In den meisten Fällen liegt ihr eine Überforderung des Kindes zugrunde. Zum einen kann es sich um eine intellektuelle Überforderung handeln, in den meisten Fällen aber ist eine seelische Überforderung die Ursache.

Dieses Buch ist keinesfalls eine Anleitung zur Behandlung unkonzentrierter Kinder! Es macht sich lediglich das Phänomen zunutze, dass spielende Kinder sogar über relativ lange Zeiträume hinweg konzentrierte Kinder sind. Das Buch zeigt viele Möglichkeiten auf, die Konzentration im Spiel zu steigern und auf Dauer zu stärken.

Vergessen Sie auch nie die Zauberkraft des Lobes! Besonders den Kindern, die seelisch belastet sind, verschafft Lob neuen Aufwind und Selbstwertgefühle, die sich bald positiv auf das Gesamtverhalten auswirken werden.

Almuth Bartl

Modenschau



Dieses Spiel macht Grundschulkindern immer wieder viel Spaß. Ein Kind stellt sich vor die Klasse, verneigt sich und geht aus dem Schulzimmer. Draußen nimmt es eine kleine Veränderung an seinem Äußeren vor. Es öffnet vielleicht einen Schnürsenkel oder (besonders lustig) zieht seine Schuhe verkehrt herum an, es bindet sich ein Tüchlein um den Hals oder öffnet einen Knopf an seinem Hemd usw. Nun kommt das Kind wieder zurück ins Klassenzimmer. Wer kann zuerst eine Veränderung feststellen? Der Sieger darf natürlich als Nächster vor die Türe.

Der lange Satz



Der Spielleiter sagt einen kurzen Satz einmal(!) vor, z.B. „Rudi schläft.“ Wer kann diesen Satz nachsprechen? Na, das können sicherlich alle. Jetzt wird die Sache aber langsam schwieriger, weil der Spielleiter immer wieder einen neuen Satzteil dazufügt: „Rudi schläft im Hundekörbchen.“ Wahrscheinlich können immer noch alle Kinder den Satz behalten. Aber wie ist das jetzt? „Der kleine, rothaarige Rudi schläft im Hundekörbchen.“ Wer kann diesen letzten Satz noch nachsprechen? „Der kleine, rothaarige Rudi schläft seit einer halben Stunde tief und fest in Bellos weich gepolstertem Hundekörbchen.“

Welle im Kreis



Alle Schüler sitzen im Kreis. Auf ein Zeichen des Spielleiters steht ein Schüler auf. Sobald er steht, folgt sein linker Nachbar, dann dessen linker Nachbar und so fort, bis die Wellenbewegung wieder beim ersten Spieler angelangt ist. Der setzt sich sofort wieder hin und löst damit natürlich die Hinsetz-Welle aus.

Dieses Spiel sollte mehrmals und immer schneller gespielt werden. Die Wellenbewegung kann zusätzlich noch akustisch unterstützt werden, indem jedes Kind, wenn es an der Reihe ist, in die Hände klatscht oder ein anderes vorher vereinbartes Geräusch macht.

Memory



Vorbereitung: Jeder Schüler zeichnet auf dem Block ein Spielfeld aus 16 gleich großen Quadraten auf. Der Lehrer bereitet eine Folie mit ebensolchen Quadraten vor und zeichnet in jedes Feld ein beliebiges Symbol: einen Buchstaben, eine Zahl oder ein kleines Bild (siehe Abbildung).

Spielverlauf: Der Tageslichtprojektor wird eingeschaltet. Die Schüler haben 2 Minuten Zeit, sich die Symbole und ihre Lage auf dem Spielplan einzuprägen. Dann wird der Projektor ausgeschaltet und die Schüler füllen ihre Spielpläne aus.

Nach etwa 3 Minuten findet die Kontrolle mit der Folie des Lehrers statt. Jeder Schüler tauscht sein Blatt mit dem des Nachbarn. Für jedes richtige Symbol erhält er einen Punkt. Liegt das Symbol auch im richtigen Quadrat, erhält er einen zusätzlichen Punkt. Die Endergebnisse werden verglichen und der Schüler mit dem besten Gedächtnis wird beglückwünscht.

Rätselhafte Familienverhältnisse



Dieses kleine Denkspiel kann immer wieder einmal in den Unterricht eingestreut werden. Also z. B.:

- Erwins Vater ist der Sohn von Friedrich. Wie sind Erwin und Friedrich verwandt? (Erwin ist Friedrichs Enkel bzw. Friedrich ist Erwins Großvater.)
- Wie sind der Sohn meiner Schwester und meine Mutter zueinander verwandt? (Der Sohn meiner Schwester ist der Enkel meiner Mutter.)
- Wie sind die Tochter meiner Tante und meine Schwester verwandt? (Es sind Kusinen.)

Nach einer Weile dürfen natürlich auch die Kinder selbst ihren Mitschülern solche Verwandtschaftsrätsel stellen (vorausgesetzt natürlich, die Fragesteller wissen die Antwort selbst!).

Buttern



Ein verflixtes Spiel, bei dem sich jüngere Kinder meist viel leichter tun als ältere oder gar Erwachsene.

Wir stellen uns also vor, dass wir Butter machen wollen. Jedes Kind hat eine imaginäre Schüssel voll Sahne vor sich und rührt darin unermüdlich mit der rechten Hand.

Nun wollen wir die Arbeit beschleunigen und stampfen mit der linken Hand zusätzlich noch in einem Butterfass. Also die rechte Hand rührt, während die linke Faust auf den Tisch stampft.

● Noch schwieriger wird es, wenn wir das Tempo beschleunigen und noch eine dritte Bewegung, z. B. mit dem Kopf nicken, dazunehmen.