

Spiele, die innere Bilder anregen können

So helfen Sie Kindern ihren inneren Bildschirm (visual screen) wahrzunehmen.

Wichtig: Bei allen Spielen können die Kinder auch auf *verbalem Wege* (innerer Dialog) oder mit Hilfe von *gedachten inneren Bewegungen* die Aufgabe bewältigen und sich auf diese Weise Buchstaben, Wörter, Dinge merken! Wenn Sie die Spiele einsetzen wollen oder dies Eltern empfehlen, ist es von Vorteil, wenn Sie bzw. die Eltern verstanden haben, worauf es ankommt und die Kinder immer wieder auf die *visuelle Wahrnehmung* zurückführen. Beobachten Sie dazu die Augenbewegungen des Kindes. Die Augen sollten nach oben gerichtet sein oder leicht glasig-leer nach vorn schauen. Korrigieren Sie ineffektive Strategien auf angemessene und angenehme Weise.

Spiele

✚ **Ich sehe was, was du nicht siehst und das ist** – Man nennt eine Farbe oder später kann man das Spiel auch mit Anfangsbuchstaben spielen oder man sagt „*hat als zweiten Buchstaben ein , i ‘ ‘*“ oder „*hat ein ,tz‘ ‘*“. In der Klasse lassen Sie die Kinder, die das Wort vorgeben, das Wort vorher aufschreiben, um zu schauen, ob die Angaben des Kindes auch stimmen. Das Spiel fördert allgemein die visuelle Wahrnehmung.

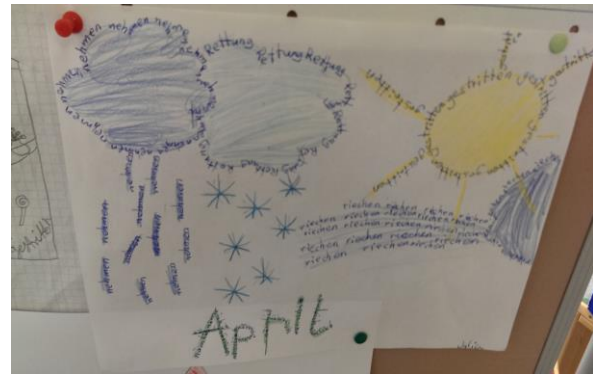
✚ **Kim-Spiele** – Diese Spiele funktionieren nach dem Prinzip, dass etwas abgedeckt wird, das man aus dem Gedächtnis ergänzen soll. Viele Varianten sind denkbar.

- Auf einem Tisch oder in der Mitte des Sitzkreises werden verschiedene Gegenstände ausgebreitet. Alle betrachten die Dinge eine Minute lang. Dann drehen sich alle um und ein Gegenstand wird entfernt. Wer bemerkt zuerst, was fehlt? Sie können auch jeweils ein Kind einen Gegenstand entfernen oder hinzufügen lassen. Alternativ kann auch alles mit einer Decke abgedeckt und mehrere Dinge verändert werden.
- Auf dem Tisch werden Gegenstände gezeigt, deren Bezeichnungen zuvor mit den Kindern schon geübt wurden. Nun wird ein Tuch darüber gedeckt. Wer kann alle Gegenstände aufschreiben? Und wer hat dazu noch alle richtig geschrieben?
- Die Gegenstände werden unter dem Tuch ertastet und dann aufgeschrieben.
- Ein Text wird am Rand abgeschnitten. Wer kann die Wörter ergänzen?
- Zimmerkim – Einige Kinder gehen vor die Tür, in der Zwischenzeit wird im Klassenzimmer einiges verändert. Was ist anders? Finden die Kinder alle Veränderungen?
- Personenkim – Alle Kinder sitzen im Kreis oder Halbkreis, ein oder zwei Kinder gehen nach draußen, zwei Kinder aus dem Kreis tauschen Dinge. Was hat sich verändert? Auch möglich: Ein oder zwei Kinder geht raus und verändert etwas an sich, kommen wieder rein, die anderen raten.
- Die Lehrerin zeigt an der Tafel kurz 10 Namenwörter, die dort verstreut über die Fläche zu sehen sind. Nun werden sie verdeckt. Wer kann alle aufschreiben? Und

zwar so, wie sie dort standen! Steigerungsstufe: Dazwischen wird noch schnell etwas anderes gespielt oder eine kleine Rechenaufgabe gerechnet.

- ✚ **Wörterbauen** – Es wird ein Wort an die Tafel geschrieben. Wer kann mit den Buchstaben daraus 10 andere Wörter bauen? Beispiel: OSTERN Die Kinder schreiben: Stern, Osten, Ort, Tor, Rost, Nest, Note, Rest, Sorte, Not, Nero, Rose etc. Dann werden wie bei Stadt, Land, Fluss Punkte vergeben: Doppelte bekommen 1 Punkte, wer ein Wort hat (richtig geschrieben), das sonst keiner hat, bekommt 5 Punkte. Wer hat die meisten Punkte? Die Kinder können auch in Gruppen zusammenarbeiten.

- ✚ **Mit Wörtern malen** – Ein Bild mit (teilweise) vorgezeichneten Konturen wird mit Wörtern ausgemalt, weitergemalt, gestaltet. Dazu werden die Wörter in verschiedenen Farben und Größen in die Flächen geschrieben. Darauf achten, dass richtig geschrieben wird. Auch hierbei kann gemeinsam gearbeitet werden.



- ✚ Ein sehr gutes Spiel ist das bekannte Spiel „**Galgenmännchen**“. Es fördert genau den Aufbau visueller Wortbilder, den man für das visuelle Gedächtnis benötigt. Wem die Vorstellung des Galgens zu mittelalterlich ist, der kann alternativ Käfer, Blumen oder eine gefährliche Katze malen. Der Gruseffekt sorgt nämlich zusätzlich für die emotionale Aufladung, die im Prinzip ein Motivations- und Erinnerungsverstärker ist.

Zusätzlich benötigen manche Kinder **weitere Hilfen**.

Zum Beispiel kann man das Spiel so umgestalten, dass die Wortbausteine deutlich werden, besonders dann, wenn das Wort länger ist: Silbenbögen darunter malen, nur kürzere Wörter verwenden, dafür mehr. Weniger Sinn macht es, wenn ellenlange unübliche Wörter gewählt werden. Nutzen Sie das Spiel für die häufig benötigten Wörter. Auch geeignet für Vokabeln oder andere Wortlisten.

Um trotzdem noch den Schwierigkeitsgrad attraktiv zu halten, könnten zum Beispiel drei oder vier Wörter gleichzeitig geraten werden müssen, bevor der Galgen (die gefährliche Katze) fertig ist.

Es gibt viele weitere Spielmöglichkeiten, um innere Bilder anzuregen

- **Memory** – achten Sie darauf, dass die Kinder üben, sich visuell zu erinnern. Geben Sie mehr Zeit beim aufgedeckten Paar, um sich die

Position im Raum einzuprägen. Stoppen Sie das Spiel und erklären Sie, wie man visuell vorgeht.

- **Puzzle** – Beobachten Sie die Vorgehensweise der Kinder. Erklären Sie, dass man auf die Farben achten kann oder auf die Formen. Probieren Sie ein leichtes Puzzle mit der Rückseite nach oben zu puzzeln.
- **Finde die 10 Unterschiede!** – Leiten Sie die Kinder an, systematisch die Augen über die Bilder zu führen. Diese Fähigkeit benötigt man auch, um eigene Texte zu überprüfen.
- In Bilderbüchern, z. B. Wimmelbüchern, kleine Sachen finden, variieren mit verschiedenen Anfangsbuchstaben etc. (abwechselnd)
- **Imaginationsspiele** – Wolkenbilder sehen, Pustebilder machen und gestalten; Stell dir vor, ein großer blauer Elefant...
- **Muster legen, stecken, Perlen auffädeln** – dabei ist es wichtig, zu versuchen, das Muster nicht immer wieder anzuschauen, sondern es visuell zu speichern, wie bei Laufdiktagen. Diese Fähigkeit benötigt man auch beim Abschreiben von der Tafel oder aus dem Buch.
- Ratespiele in Schachteln, die visuelle Erinnerung erfordern – **Nanu, ich denk, da liegt ein Schuh, Sagaland, Schau genau, Labyrinth** (Schiebespiel). Beobachten Sie, wie das Kind die Anforderungen bewältigt und sprechen Sie mit ihm darüber, welche Tricks helfen, besser zu werden.
- **Phantasiereisen mit geschlossenen Augen** – Stell dir vor, du liegst auf einer grünen Wiese, um dich herum...
- **Malen und zeichnen nach Zahlen** – auch hierbei ist es erforderlich, dass man schon bevor man den Strich zieht, mit den Augen den Zielpunkt anvisiert und die innere Bewegung vorwegnehmend antizipiert. Wenn die Zeichnungen zu eckig sind, dann erklären Sie dem Kind die richtige Technik.
- **Blind fühlen und beschreiben, wie etwas aussieht** – man muss die Sachen vorher kennen. Auch eine Fühlkiste kann man dazu benutzen.
- **Kartenspiele wie Skat, bei denen man sich merken muss, was ausgespielt wurde**
- Telefonnummern von Freunden, Oma merken (visuell)

- **Wörter raten** – Es wird ähnlich gespielt wie „Ich sehe was, was du nicht siehst“ jedoch mit Dingen, die nicht im Zimmer sind. Ich denke an eine Sache, die beginnt mit ‚I‘ . Es ist ein kleines Stück Land im Meer. Varianten: ...endet mit ‚e‘ ; hat in der Mitte zwei ‚tt‘. Die Wörter sollten schon bekannt sein, beispielsweise die Lernwörter der letzten Woche.

- **Tot, töter, Geist – Für ältere Schüler ein sehr lustiges Spiel.** Der Reihe nach werden Buchstaben zu sinnvollen Wörtern aneinandergesetzt. Als Hilfestellung kann der genannte Buchstabe an die Tafel geschrieben werden. Wer jedoch dabei aus Versehen, oder weil es keine andere Möglichkeit gibt, ein Wort beendet, ist zunächst tot, dann töter, schließlich Geist. Jeder kann jedoch versuchen zu bluffen. Wenn der Nachbar das Wort weiterführt ohne Zweifel zu äußern, dann geht es weiter. Ist schließlich jemand Geist, kommt das Spiel in eine neue Phase. Mit Geistern kann man nicht sprechen, sie nicht hören oder sehen, wer reagiert, wird auch Geist. Wer hält bis zum Schluss durch?