

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

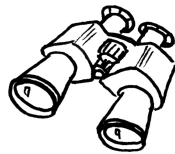
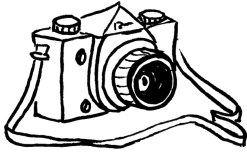
*Spielend zu Konzentration und Merkfähigkeit*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)



# Inhalt



**Erläuterungen** ..... 4

## **Spiele**

Spiel 1 – Filmstreifen ..... 7

Spiel 2 – Geheimnummern ..... 8

Spiel 3 – Geheimbotschaften ..... 11

Spiel 4 – Agenten im Versteck ..... 16

Spiel 5 – Labyrinth ..... 18

Spiel 6 – Steckbrief ..... 20

**Spielekartei** ..... 25

**Anhang** ..... 33



## Spielend zu Konzentration und Merkfähigkeit

von Marion von Vlahovits  
mit Illustrationen von Anne Rasch

„Aus den Augen, aus dem Sinn“ – so geht es in unserer reizüberfluteten Umwelt vielen von uns nicht nur mit anderen Menschen, denen wir begegnen, sondern auch mit Telefonnummern, Daten, Terminen und vielen anderen Informationen. Dinge, die wir gesehen oder gehört haben, werden erst gar nicht in unseren Speicher, das Gedächtnis, aufgenommen. Das ist zum Teil auch sinnvoll, da wir nicht notwendigerweise jede Information, die wir wahrnehmen, auch abspeichern müssen. Im Laufe des Lebens lernen wir, aus der Flut von Informationen wichtige herauszufiltern, um das Gedächtnis nicht zu überlasten.

Für den Lernerfolg in der Schule allerdings ist neben vielen anderen Fähigkeiten die Merkfähigkeit, also das gezielte Speichern unterschiedlicher Informationen im Gedächtnis, von enormer Bedeutung. Man unterscheidet hier zwischen dem Langzeit-, dem Kurzzeit- und dem Ultrakurzzeitgedächtnis. Die meisten Informationen, die wir aufnehmen, wandern zunächst ins Ultrakurzzeitgedächtnis. Von dort wechseln sie dann ins Kurzzeitgedächtnis. Nur ein Teil der dort gespeicherten Daten wird dann im Langzeitgedächtnis memoriert. Während beim Erwerb der Kulturtechniken abstrakte Symbole (Buchstaben, Ziffern, Rechenzeichen und vieles mehr) langfristig abrufbar im Gedächtnis abgespeichert werden müssen, werden Arbeitsaufträge meist im Kurzzeitspeicher abgelegt. Vielen Kindern fällt dies zunächst schwer. Probleme bzgl. der Merkfähigkeit wirken sich negativ auf das Lernverhalten und die Lernleistung der Schüler aus. Durch gezieltes Training kann die Merkfähigkeit gesteigert werden. Genau hier setzt die vorliegende Materialsammlung an. Durch den szenischen Rahmen des Agententrainings wird ein kindgerechter Zugang ermöglicht, sodass die Übungen mit Spaß ausgeführt werden können. Da Agenten im Verborgenen agieren und ihre Aufträge stets höchster Geheimhaltung unterliegen, ist es nur logisch, dass sie sich alles merken und daher ihr Gedächtnis immer wieder trainieren müssen. Mit unterschiedlichen Spielen soll die auditive, die visuelle, die motorische, die taktile und die räumliche Merkfähigkeit der Kinder trainiert werden.

Die vorliegende Sammlung beinhaltet sechs unterschiedliche Spiele, die in der Regel jeweils als Partneraufgaben angelegt sind. Die meisten davon können aber auch einzeln gespielt werden.

Eine Spielekartei gibt zusätzliche Anregungen für Spiele, die ohne großen Aufwand jederzeit in den Unterricht eingebaut werden können und ebenfalls die Merkfähigkeit schulen.



## **Erläuterungen und Hinweise zur Vorbereitung der Spiele**

### **Spiel 1 – Beweisfotos**

- ☉ Die Spielanleitung wenige Male kopieren und laminieren.
- ☉ Die Kärtchen mit den Fotostreifen sowie den Bildern je nach Gruppengröße ebenfalls wenige Male kopieren, laminieren und ausschneiden (siehe Anhang).

### **Spiel 2 – Geheimnummern**

- ☉ Die Spielanleitung wenige Male kopieren und laminieren.
- ☉ Die Handykarten je nach Gruppengröße kopieren, laminieren und ausschneiden.
- ☉ Die Telefonliste je nach Klassenstärke kopieren.

### **Spiel 3 – Geheimbotschaften**

- ☉ Die Spielanleitung wenige Male kopieren und laminieren.
- ☉ Das Arbeitsblatt für die Schüler je nach Klassenstärke ausreichend oft kopieren. Stifte bereitlegen.  
Alternativ kann das Arbeitsblatt auch in geringerer Zahl kopiert und laminiert werden. Dann müssen Folienstifte und feuchte Tücher zum Reinigen bereitgestellt werden.
- ☉ Die Geheimbotschaften (Bilder, Wörter, Sätze) je nach Bedarf kopieren, laminieren und ausschneiden. Dazu die Lösung vor dem Laminieren nach hinten falten.

### **Spiel 4 – Agenten im Versteck**

- ☉ Die Spielanleitung wenige Male kopieren und laminieren.
- ☉ Für zwei Kinder werden ein Satz Häuserkärtchen (siehe Anhang) sowie ein doppelter Satz Bildkärtchen benötigt. Alle Kärtchen sollten laminiert und ausgeschnitten werden.

### **Spiel 5 – Labyrinth**

- ☉ Die Spielanleitung wenige Male kopieren und laminieren.
- ☉ Es wird ein Satz Bildkärtchen des Spiels 1 benötigt (laminiert und zerschnitten).
- ☉ Die farbige Geheimkarte (siehe Anhang) evtl. auf DIN A3 vergrößern, mehrfach kopieren und laminieren.
- ☉ Das Arbeitsblatt in Klassenstärke kopieren. Es ist ebenfalls möglich es wenige Male zu kopieren sowie zu laminieren und es mit Folienstiften bearbeiten zu lassen. Dann müssen Folienstifte und feuchte Tücher zum Reinigen bereitgestellt werden.

### **Spiel 6 – Steckbrief**

- ☉ Die Spielanleitung wenige Male kopieren und laminieren.
- ☉ Die differenzierten Lesekarten in gewünschter Anzahl kopieren, laminieren und zerschneiden.
- ☉ Das Arbeitsblatt in Klassenstärke kopieren.
- ☉ Zum Bearbeiten dieses Spiels werden außerdem Farbstifte benötigt.



Alle Spiele können in verschiedenen Variationen durchgeführt werden. Auf den Stationsblättern sind Vorschläge dafür vorhanden. So können bei den Kindern unterschiedliche Sinne angesprochen werden. Auch der Schwierigkeitsgrad wird durch einen Wechsel in der Aufgabenstellung erhöht. Eine gute Möglichkeit die Anforderungen zu steigern besteht darin, dass zwischen dem Einprägen der Informationen und dem Aufschreiben oder Legen der Lösung eine andere Aufgabe gelöst werden muss. Dann muss die Information aus dem Ultrakurzzeitgedächtnis in das Kurzzeitgedächtnis verschoben werden. Solche Irritationsaufgaben können zum Beispiel Bewegungsaufträge sein. Es können aber auch Fragen oder Rechenaufgaben gestellt werden, die beantwortet werden müssen. Auch das Singen eines Liedes oder das Aufsagen eines gelernten Gedichts oder Abzählreims sind geeignete Einschübe. Diese Varianten sollten aber erst ausprobiert werden, wenn die Merkfähigkeit der Kinder schon so gut geschult ist, dass die Anforderungen ohne diese Zwischenaufgaben gut bewältigt werden.

### **Zusätzliche Anregungen in der Spielekartei**

Im Rahmen eines bewegungsorientierten Unterrichts kann die Merkfähigkeit mit Spielen zusätzlich gefördert werden. Sie finden hier konkrete Vorschläge, die sich im Sportunterricht, in der Bewegungspause, aber auch im Klassenzimmer leicht umsetzen lassen. Für die meisten Spiele wird kein besonderes Material benötigt. Manchmal werden Gegenstände eingesetzt, die zur normalen Grundausstattung in der Schule gehören. Alle Spiele lassen sich abwandeln und den Gegebenheiten vor Ort anpassen.

Die Spielekartei kann zur längeren Haltbarkeit laminiert und zerschnitten werden.

### **Hinweis zur Schrift**

Das Material wurde in einer Druckschrift für die Grundschule erstellt, damit die Lese- und Schreibanfänger ein für sie gut erkennbares und eindeutiges Schriftbild vorfinden.

Die verwendete Schriftart „DR BY“ wird Ihnen in den Worddateien nur dann angezeigt, wenn Sie sie in Ihrem Schriftenordner installiert haben, ansonsten werden Ihnen die Übungen in Word automatisch in Ihrer eingestellten Standardschrift angezeigt. Bitte verwenden Sie in diesem Fall die PDF-Dateien, die Ihnen die richtige Druckschrift anzeigen. Natürlich haben Sie jederzeit die Möglichkeit, die Worddateien anzupassen, wenn Sie mögen – da sie editierbar sind, können Sie das Material nach Belieben in Ihre bevorzugte Schriftart umändern.

Wir wünschen Ihnen viel Freude und Erfolg beim Einsatz des Materials!



## Spiel 1 – Beweisfotos (Anleitung)

1. Suche dir einen Partner.



2. Kind 1 nimmt sich einige Fotostreifen.



Beginnt mit einem Streifen mit drei Fotos.

3. Kind 2 holt sich alle Bildkärtchen.



4. Kind 1 zeigt seinem Partner einen Fotostreifen.

5. Nach einer Weile wird der Streifen umgedreht.

6. Kind 2 legt mit den Bildkärtchen nach, was es auf dem Streifen gesehen hat.

Kannst du auch das?

- ⊙ Kind 1 zählt auf, was es auf dem Fotostreifen sieht. Der Streifen wird nicht gezeigt.
- ⊙ Kind 2 beantwortet drei Fragen, bevor es den Filmstreifen nachlegt.

Zum Beispiel: Wie heißt du?, Was ist deine Lieblingsfarbe?, Wie alt ist deine Mama?

- ⊙ Die Bildkärtchen liegen an einem anderen Platz und Kind 2 darf nur die richtigen holen.

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Spielend zu Konzentration und Merkfähigkeit*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)

