



Gewinnen wollen und verlieren können

(unbekannt)

Spielerisch lernen

Selbstverständlich verbessert sich die Konzentrationsfähigkeit nicht ausschließlich mit der Methode des *inneren Sprechens*. Ausgezeichnete Fördermöglichkeiten bieten auch spielerische Ansätze. Sie lassen sich in und mit der Klasse durchführen. So integriert man problemlos alle in das Training von ADS-Kindern. Ganz abgesehen davon, dass die anderen Schüler auch von den Übungen profitieren, dienen sie zusätzlich im Spielablauf als Modell für die Unruhigen und Impulsiven.

Für ADS-Kinder bedeutet dies:

- Förderung der Konzentration in einer Kleingruppe im Rahmen des Unterrichts (oder Förderunterrichts) anhand der Methode des Inneren Sprechens,
- Einsatz von spielerischen Übungen zur Verbesserung der Reaktionsfähigkeit, der Merkfähigkeit und des Gebrauchs der Sinnesorgane mit allen Kindern der Klasse.

Bei spielerischen Übungen im Klassenverband lassen sich ADS-Kinder besser auf Regeln und Disziplin hin trainieren. Spiele erregen immer ihr Interesse und erzeugen eine hohe Motivation, sodass sie hier strenger strukturiert werden können. Übt man beispielsweise das Time-out ein, so wollen sie bei einem spannenden Spiel eher in der Klasse bleiben, als wenn sie eine Rechenaufgabe lösen oder ein Arbeitsblatt mit viel Text bearbeiten. Sie strengen sich folgerichtig mehr an, Anforderungen nachzukommen.

Für den Einsatz in der Klasse werden hier Übungen und Spiele vorgeschlagen, die vor allem aus drei Bereichen kommen:



Übungen zur Förderung der Reaktionsfähigkeit.

Es handelt es sich um Spiele, die viel Bewegung zulassen und schnelles Reagieren erfordern. Sie enthalten aber auch strenge Regeln und fördern in hohem Maße diszipliniertes Verhalten in der Klasse. Sie eignen sich vor allem für die verträumten, trödelnden und langsamen ADS-Kinder, die Aufmerksamkeit nur schwer entwickeln und selten aufrechterhalten. Bei solchen Übungen trauen sie sich mehr zu, reagieren weniger phlegmatisch, und trauen sich mehr zu.



Übungen zur Förderung der Merkfähigkeit,

davon profitieren alle Kinder. Sie sollten sowieso fester Bestandteil des Unterrichts sein.



Experimente zur Förderung der Sinnesorgane

kommen häufig Kindern mit Wahrnehmungsstörungen entgegen, trainieren aber alle, mit unterschiedlichen Sinnesorganen zu arbeiten, auch wenn sie es nicht gewohnt sind. Merkfähigkeit und konzentriertes Arbeiten verbessern sich in hohem Maße.

Insgesamt fördern die Spielvorschläge in kindgemäßer Form zielgerichtetes Verhalten, Merkfähigkeit und Aufmerksamkeit bei hoher Motivation.

**Alter**

ab 6 Jahren

Anzahl der Spieler

beliebig

Dauer

10 Minuten

Materialien

keine

1-2-3-Stopp!

Beschreibung

Ein Spieler begibt sich auf die eine Seite der Turnhalle, des Sportplatzes, des Schulhofes etc., der Rest der Gruppe auf die gegenüberliegende Seite.

Ziel ist es, als Erster bei dem einzelnen Spieler anzukommen.

Der einzelne Spieler steht mit dem Rücken zu den anderen und gibt das Kommando: „1, 2, 3, Stopp!“ Bei „1, 2, 3“ dürfen die Spieler so schnell sie können loslaufen und bei „Stopp“ müssen sie regungslos stehen bleiben. Bei „Stopp“ dreht sich der Spieler auf der anderen Seite um und schickt alle an die Startlinie zurück, von denen er eine Bewegung registriert.

Der Spieler, der zuerst die Zielseite erreicht, darf nun das Kommando „1-2-3-70 Stopp!“ geben.

Varianten

Der Spieler auf der einen Seite gibt Handzeichen. Hebt er den Arm, dürfen alle Spieler loslaufen. Sobald er den Arm wieder senkt, müssen sie erstarren.

Pädagogische Hinweise

„1-2-3-Stopp!“ sollte draußen gespielt werden. Es ist bei den Kindern außerordentlich beliebt. Es ist ein schnelles Spiel, das anstrengt.

