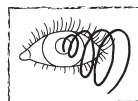


Vorwort	4
Zum Aufbau der Materialien	5



Akustisch bzw. auditiv orientierte Konzentrationsübungen (Hören)

Die Stille hören	6
Eine stille Minute	6
Was hörst du?	7
Das verschwundene Geräusch	7
Bei dir piepst's wohl!	8
Ein Pieps-Parcours	8
Geräusch-Memory	9
Lebendiges Geräusch-Memory	9
Im Rhythmus	10
Hand, pass auf!	10
Malgeschichten	11
Kleinkariert	11
ABC-Experten	12
ABC-Wörter	12
Ich sehe was, was du nicht siehst!	13
Robotersprache	13
Wörterketten	14
Wörterrätsel	14
Reim dich oder ich fress dich!	15
Wie bitte?	15
Gefühlvoll	16
Sehr witzig!	16
Schnurzelbumm!	17
Ein Klopfcode	17
Stille Post	18
Stille Rätselpost	18
Unlogisch	19
Ich packe meinen Koffer	20
Upps!	20
Upps!-Wortkarten	21
Ziemlich zackige Zungenbrecher	22
Ein märchenhaftes Fest (1–2)	23
Eine wilde Nacht im Zoo	25
Wildes Piraten-Seemannsgarn	26
Zahlenwörter	27
Zahlenexperten	28
Klopfzeichen	28
So ein Flohzirkus!	29
Bastelvorlage: „Zahlenkarten“	30
Runde Zahlen (1–3)	31



Optisch bzw. visuell orientierte Konzentrationsübungen (Sehen)

Merk dir das! (1–4)	34
Bildbetrachtung (1–2)	36
Fotografisches Gedächtnis	37
Ausgezeichnet!	37
Zeigt her eure Schuhe!	38
Immer am Ball bleiben!	38
Lebendiger Obstsalat	39
Tierisches Durcheinander	39
Da fehlt doch was! (1–3)	40
Sudoku (1–3)	43
So ein Gewimmel (1–3)	45
Finde den Unterschied! (1–3)	48
Den falschen Buchstaben auf der Spur (1–3)	51
Buchstabendetektiv (1–3)	54
Bilderdetektiv (1–3)	57
Bilderpuzzle (1–3)	60
Mal mal was! (1–3)	63
Lese-Logical (1–3)	66



Motorisch bzw. haptisch orientierte Konzentrationsübungen (Handeln, Fühlen)

Tast-Kim	69
Von klein bis groß	69
Wer bist du denn?	70
Im Zauberwald	70
Bewegungsgeschichte „Auf Schatzsuche“	71
Immer in Bewegung bleiben!	72
Eins, zwei oder drei?	72
Marionette	73
Tierische Pantomime	73
Der Störchenfried	74
Simple Simon says:	74
Balanceakt	75
Schrittzähler	75
Regenwurmfangen	76
Fang die Maus!	77

*„Achtsamkeit bedeutet, dass wir ganz bei unserem Tun verweilen,
ohne uns ablenken zu lassen.“*

(Dalai-Lama, *1935)

Der Begriff der Konzentration (lateinisch *concentra* = „zusammen zum Mittelpunkt“) beschreibt den Zustand großer Aufmerksamkeit und die zielgerichtete Fokussierung auf eine bestimmte Tätigkeit oder Aufgabe.

Wie beim „konzentrischen Kreis“ (hier ein Bild des Labyrinths aus der Kathedrale von Chartres in Frankreich) kreist unsere Aufmerksamkeit bei voller Konzentration um einen Mittelpunkt.



Die Fähigkeit zur Konzentration beeinflusst sämtliche Lernprozesse und entscheidet somit natürlich auch grundlegend über den Lernerfolg des Kindes. Doch leider haben viele Kinder starke Konzentrations-schwierigkeiten, die sie beim Lernen behindern.

Diese Konzentrationsschwierigkeiten können durch viele verschiedene Faktoren beeinflusst werden, z. B. äußere Störfaktoren (Lärm, Ablenkung am Arbeitsplatz usw.), physische und psychische Faktoren (z. B. Müdigkeit, Hunger, Durst, Angst, Stress, geringes Selbstwertgefühl, Unsicherheit durch Misserfolge beim Lernen) sowie zu wenig Training der Konzentrationsfähigkeit.

In diesem Heft finden Sie einen Fundus an kreativen Spielideen und Übungen, die die Konzentrationsfähigkeit der Kinder trainieren. Die spielerischen Konzentrationsübungen sind in folgende Bereiche eingeteilt:

- akustisch bzw. auditiv orientierte Konzentrationsübungen (Hören)
- optisch bzw. visuell orientierte Konzentrationsübungen (Sehen)
- motorisch bzw. haptisch orientierte Konzentrationsübungen (Handeln, Fühlen)

Der Großteil der Übungen ist so konzipiert, dass sie in der Regel innerhalb von ca. fünf Minuten durchgeführt werden können. So besteht die Möglichkeit, die Kinder individuell zu fördern, auch wenn die Zeit gerade mal wieder knapp sein sollte. Sie können die Übungen z. B. spontan in Phasenübergängen, zur kurzen Auflockerung zwischendurch, als ritualisierte Stundenanfänge, in der Freiarbeit oder in Vertretungsstunden einsetzen.

Durch die dreifache Differenzierung können Sie die Übungen dem individuellen Leistungsstand der Kinder anpassen und sie punktuell und gezielt in ihrer Konzentration fördern und fordern. Und damit die Kinder konzentriert am Ball bleiben, stehen bei allen Übungen Spiel und Spaß an erster Stelle.

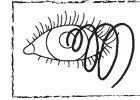
Zum Aufbau der Materialien

Die Materialien sind in folgende drei Bereiche eingeteilt, die zur besseren Übersicht durch diese Symbole gekennzeichnet sind:

**akustisch bzw. auditiv orientierte
Konzentrationsübungen (Hören)**



**optisch bzw. visuell orientierte
Konzentrationsübungen (Sehen)**



**motorisch bzw. haptisch orientierte
Konzentrationsübungen (Handeln, Fühlen)**



Jede Übungs- bzw. Spielidee enthält eine Übersicht über das jeweilige Thema bzw. die Förderschwerpunkte der Übung, die benötigten Materialien, Sozialform und Klassenstufe.

Die Angaben zur Klassenstufe sind als grober Richtwert zu sehen, da jede Klasse durch ihre individuelle Zusammensetzung bzw. jedes Kind andere Anforderungen an Sie als Lehrende stellt. Daher können im Endeffekt nur Sie eine adäquate Auswahl aus dem Spielfundus treffen, die dem Leistungsstand und dem Förderbedürfnis der Kinder angemessen ist.

Um Ihnen diese Auswahl zu erleichtern und den individuellen Lernständen der Kinder gerecht zu werden, werden Ihnen zu allen Spielideen und Arbeitsblättern drei Differenzierungsmöglichkeiten zur Verfügung gestellt. Die Differenzierungsmöglichkeiten sind mit diesen drei neutralen Symbolen gekennzeichnet:



leicht



mittel

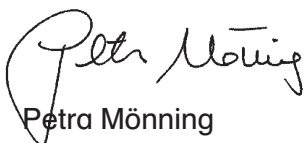


schwer

Die weiteren Tipps und Anregungen sowie Kopiervorlagen sollen Sie bei der Vorbereitung Ihres Unterrichts möglichst entlasten und Sie bei der spielerischen und handlungsorientierten Umsetzung der Übungen unterstützen. Viele der Spielideen können nach kurzer Einführung von den Kindern selbstständig gespielt werden. Dabei können die Spiele natürlich von Ihnen und den Kindern jederzeit weiterentwickelt und verändert werden.

Viel Spaß also beim Pieps-Parcours, beim Entschlüsseln von Klopfcodes und einer geheimnisvollen Robotersprache, bei der Suche als Bilder- und Buchstabendetektiv, als Marionette und „Störchenfried“ sowie beim Regenwurmfangen und vielen weiteren kreativen und abwechslungsreichen Spielen und Übungen.

Ihre


Petra Mönning

Die Stille hören



Thema: Entspannung, konzentriertes Hören
Material: evtl. eine Stoppuhr, eine Triangel, eine Klangschielle o. Ä.
Sozialform: Plenum (z. B. im Sitzkreis oder am eigenen Sitzplatz)
Klasse: 1–4

Anleitung:

Die Kinder setzen sich im Sitzkreis zusammen oder bleiben an ihren Plätzen sitzen. Auf ein Signal hin (z. B. ein Schlag auf die Triangel oder Klangschielle) schließen die Kinder ihre Augen. Am Sitzplatz können die Kinder die Arme vor sich auf der Tischplatte verschränken und gemütlich ihren Kopf darauf legen. Stoppen Sie die Zeit von einer Minute. Nun müssen die Kinder so ruhig wie möglich sitzen und sich auf die Stille konzentrieren. Nach einer Minute ertönt ein erneutes Signal und die Kinder können wieder ihre Augen öffnen. Lassen Sie die Kinder berichten, was sie gehört haben (z. B. ihren eigenen Atem oder den des Sitznachbarn, Rascheln der Kleidung, Scharren mit den Schuhen, Alltagsgeräusche in der Schule oder von draußen).

Differenzierung:

- ☐ Erhöhen Sie die Zeit auf zwei oder mehr Minuten.
- ☐ Lassen Sie die Kinder aufschreiben, was sie alles in der Stille gehört haben.
- Nutzen Sie die Übung als Schreib Anlass und lassen Sie die Kinder eine Geschichte zum Thema „Stille“ schreiben. Die gesammelten Wörter aus den Berichten der Kinder können dabei helfen.

Eine stille Minute



Thema: Entspannung, Konzentration, Zeitgefühl
Material: eine Stoppuhr
Sozialform: Plenum (z. B. im Sitzkreis oder am eigenen Sitzplatz)
Klasse: 1–4

Anleitung:

Die Kinder sitzen mit geschlossenen Augen auf ihren Stühlen und halten eine Hand leicht nach oben. Auf ein Signal hin (z. B. den Ruf „Jetzt!“) starten Sie die Stoppuhr und die Kinder müssen schätzen, wann eine Minute vorbei ist. Wenn sie denken, dass die Minute vorbei ist, senken sie ihre Hand. Wer schafft es, die Minute am besten einzuschätzen?

Differenzierung:

- ☐ Das Spiel wird auf zwei oder mehr Minuten ausgedehnt.
- ☐ Die Kinder müssen die Zeit auf Minuten und Sekunden genau schätzen und aufschreiben. Wer schafft es, die Zeit am genauesten zu schätzen?
- Die Kinder finden sich im Sitzkreis zu Partnern zusammen. Eines der Kinder sitzt auf seinem Stuhl, hebt seine Hand und schließt die Augen. Sein Partner stellt sich daneben und versucht, das Kind durch Geräusche abzulenken. Sie stoppen dabei die Zeit von einer Minute. Schafft es das Kind, trotz Ablenkung, die Minute möglichst genau einzuschätzen? Anschließend werden die Rollen gewechselt.



OL-Verlag

Was hörst du?



Thema: konzentriertes Hören, Merkfähigkeit
Material: verschiedene Alltagsgegenstände
Sozialform: Plenum (z. B. im Sitzkreis)
Klasse: 1–4

Anleitung:

Die Kinder setzen sich im Sitzkreis zusammen und schließen ihre Augen. Machen Sie nun verschiedene Geräusche mit Alltagsgegenständen, z. B.:

- Papier zerreißen oder zerknüllen
- auf der Tafel schreiben, die Tafel wischen
- ein Fenster, eine Tür öffnen oder schließen
- einen Vorhang öffnen oder schließen
- mit einem Stift schreiben
- ein Buch oder Heft zuklappen

Die Kinder müssen erraten, mit welchem Gegenstand Sie die Geräusche gemacht haben.

Variation: Lassen Sie ein Kind die Geräusche machen.

Differenzierung:

- Die Übung wird vereinfacht, indem die Kinder die Gegenstände, mit denen die Geräusche gemacht werden, vorher sehen dürfen. Sie können z. B. eine bestimmte Auswahl von Gegenständen vorher in die Mitte des Sitzkreises legen und damit anschließend die Geräusche machen.
- Es werden mehrere Geräusche hintereinander gemacht. Die Kinder müssen anschließend die Geräusche und die dazu passenden Gegenstände in der richtigen Reihenfolge nennen.
- △ Die Geräusche kommen aus verschiedenen Richtungen, sodass die Kinder sie orten müssen (z. B. von rechts, links, vorne, hinten, oben, unten).

Das verschwundene Geräusch



Thema: konzentriertes Hören, Merkfähigkeit
Material: verschiedene Alltagsgegenstände, Klanginstrumente u. Ä.
Sozialform: Plenum (z. B. im Sitzkreis)
Klasse: 1–4

Anleitung:

Die Kinder sitzen im Sitzkreis und haben ihre Augen geschlossen. In ihrer Mitte liegen verschiedene Alltagsgegenstände bzw. Klanginstrumente. Ein Kind setzt sich daneben. Dann macht es verschiedene Geräusche mit den Gegenständen oder Instrumenten oder auch mit seiner Stimme. Die anderen Kinder müssen sich die Geräusche merken und anschließend benennen. Dann macht das Kind noch einmal die Geräusche, lässt aber ein Geräusch weg. Die Kinder müssen erraten, welches Geräusch gefehlt hat.

Differenzierung:

- Je mehr Geräusche das Kind macht, desto schwieriger wird es, sich alle zu merken bzw. das fehlende zu benennen.
- Das Kind kann auch mehrere Geräusche weglassen.
- △ Die Kinder müssen nicht nur die fehlenden Geräusche erraten, sondern auch die richtige Reihenfolge der restlichen Geräusche benennen.

Schnurzelbumm!



Thema: konzentriertes Hören, Antworten, Merkfähigkeit
Material: –
Sozialform: Plenum (z. B. im Sitzkreis)
Klasse: 3/4

Anleitung:

Die Kinder sitzen im Sitzkreis. Nun werden einem Kind einfache Fragen gestellt, die es aber zeitverzögert beantworten muss. Das heißt, auf die erste Frage antwortet es: „Schnurzelbumm!“ Auf die nächste Frage reagiert es mit der Antwort auf die erste Frage usw.

Beispiel:

Frage 1: „Wie heißt du?“ = Antwort: „Schnurzelbumm!“

Frage 2: „Wie alt bist du?“ = Antwort auf Frage 1: „Anna.“

Frage 3: „Was isst du gerne?“ = Antwort auf Frage 2: „Neun.“

Frage 4: „Was liest du gerne?“ = Antwort auf Frage 3: „Spaghetti.“ ...

Zunächst können Sie die Fragen stellen. Nach einiger Zeit können die Kinder Ihre Rolle übernehmen und Fragen stellen.

Differenzierung:

- ☐ Der Schwierigkeitsgrad der Fragen kann erhöht werden, indem z. B. Fragen zum aktuell behandelten Lernstoff gestellt werden.
- ☐ Das Spiel kann auch im Englischunterricht gespielt werden, um Vokabeln zu festigen.
- Es können auch Rechenaufgaben zeitverzögert gelöst werden.

Ein Klopfcode



Thema: konzentriertes Hören, Zählen, Buchstabieren, Merkfähigkeit
Material: –
Sozialform: Partner-, Gruppenarbeit oder Plenum (im Sitzkreis)
Klasse: 3/4

Anleitung:

Die Kinder sitzen im Sitzkreis. Nun klopfen Sie mehrere Male, z. B. mit einem Stift auf ein Buch, und „klopfen“ auf diese Weise einen Buchstaben. Die Anzahl der Klopfzeichen bedeutet einen Buchstaben im Alphabet, z. B. drei Klopfzeichen = C oder sieben Klopfzeichen = G. Zunächst müssen die Kinder nur einzelne Buchstaben erkennen. Nach etwas Übung können ganze Wörter geklopft werden. Dann können die Kinder ihre Rolle übernehmen und Buchstaben bzw. einfache Wörter klopfen.

Differenzierung:

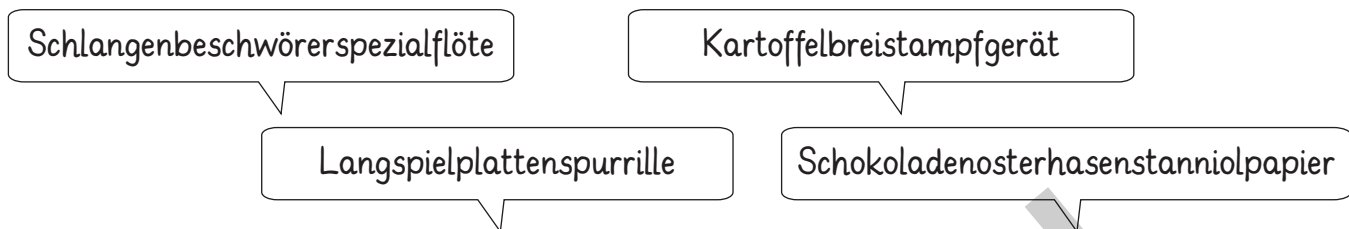
- ☐ Das Spiel kann auch zu zweit oder in der Gruppe gespielt werden.
- ☐ Die Kinder müssen bestimmte vorgegebene Wörter klopfen.
- Die Kinder können nach einiger Übung auch kleine Nachrichten klopfen.



Thema: konzentriertes Hören, Merkfähigkeit
Material: –
Sozialform: Plenum (z. B. im Sitzkreis)
Klasse: 1–4

Anleitung:

Die Kinder sitzen im Sitzkreis. Flüstern Sie nun einem Kind ein Wort ins Ohr. Die Kinder flüstern das Wort dann reihum von Sitznachbar zu Sitznachbar. Kommt das Wort am Ende beim letzten Kind richtig an?



Differenzierung:

- ☐ Je länger die Wörter sind, desto schwieriger wird es, sie per stiller Post weiterzuflüstern (Beispiele siehe Sprechblasen).
- ☐ Die Kinder können sich eigene lange und lustige Wörter ausdenken (z. B. zusammengesetzte Nomen).
- Es können auch ganze Sätze weitergeflüstert werden (Beispiel: Tante Trude trippelt täglich zu Tante Tiffi zum Tee.).

Stille Rätselpost



Thema: konzentriertes Hören, Merkfähigkeit
Material: –
Sozialform: Plenum (z. B. im Sitzkreis)
Klasse: 1–4

Anleitung:

Die Kinder sitzen im Sitzkreis. Flüstern Sie nun einem der Kinder ein kurzes Rätsel ins Ohr (Beispiele siehe unten). Die Kinder flüstern das Rätsel dann reihum von Sitznachbar zu Sitznachbar. Kommt am Ende das Rätsel auch beim letzten Kind richtig an? Und kann es gelöst werden?

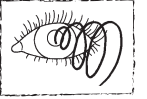
Beispiele:

- Ich belle. = Hund; Ich miaue. = Katze; Ich krähe. = Hahn; Ich muhe. = Kuh
- Aus mir trinkst du. = Glas; Mit mir schreibst du. = Stift
- Ich habe keine Beine und laufe trotzdem. = Nase
- Ich habe vier Beine und kann trotzdem nicht laufen. = Stuhl

Differenzierung:

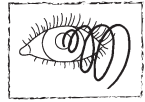
- ☐ Die Kinder treten in zwei Gruppen gegeneinander an. Welche Gruppe schafft es zuerst, das Rätsel weiterzuflüstern und zu lösen?
- ☐ Je länger das Rätsel ist, desto schwieriger wird es, es per stiller Post weiterzuflüstern.
- Die Kinder denken sich eigene Rätsel aus, die geflüstert werden sollen.

Den falschen Buchstaben auf der Spur (1)



○ Umkreise in jeder Reihe die Buchstaben, die falsch herum stehen.

F	F	Ɔ	F	F	F	F	Ɔ	F	F	F
S	S	S	2	S	S	S	S	2	S	S
L	L	J	L	L	J	L	L	J	L	L
N	И	N	N	N	N	N	И	N	N	И
E	E	E	Ǝ	E	E	E	E	E	E	Ǝ
C	C	Ɔ	C	C	Ɔ	C	C	C	Ɔ	C
R	Я	R	R	Я	R	R	Я	R	R	R
B	B	Ɔ	B	B	B	Ɔ	B	B	B	Ɔ
P	P	P	Ԁ	P	P	P	P	P	Ԁ	P
K	K	⋈	K	K	⋈	K	K	K	K	⋈
Z	Σ	Z	Z	Σ	Z	Z	Z	Z	Σ	Z
J	J	J	U	J	J	J	U	J	U	J



△ Umkreise diese Buchstaben farbig: M/m = grün, N/n = rot, B/b = gelb, D/d = blau.
Male anschließend ein passendes Bild um das Gedicht herum.

Tante Qualle

von Joachim Ringelnatz

Die Tante Qualle schwamm zum Strand.

Es liebte sie ein Elefant
mit Namen Hildebrand genannt.

Der wartete am Meeresstrand
mit einem Sträußchen in der Hand.

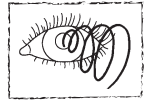
Das übergab er ihr galant
und bat um Tante Qualles Hand.

Da knüpften sie ein Eheband.

Der Doktor Storch, der abseits stand,
der dachte: „Armer Hildebrand!“

Worauf er weiterging und lachte.

Warum der Storch wohl so was dachte?



☐ Sieh dir das Bild genau an. Versuche, dir so viel wie möglich zu merken. Klappe das Bild nach hinten. Kreuze nun die richtigen Antworten an. Dann ergibt sich ein Lösungssatz.



Hier nach hinten klappen!

1. Auf dem Bild sind fünf Tiere.
2. Die Schlange isst einen Apfel.
3. Der Löwe lächelt.
4. Der Affe kratzt sich den Kopf.
5. Die Giraffe steht rechts neben dem Strauß.
6. Der Strauß hat einen Wurm im Schnabel.
7. Der Löwe steht rechts neben der Giraffe.
8. Der Strauß steht zwischen dem Löwen und der Giraffe.
9. Der Tiger hat einen langen Schwanz.
10. Die Giraffe hat Flecken.

ja	nein
ER	IM
HUT	DSC
HUN	WEZ
OPT	GEL
SIND	SEIN
DER	DIE
ZUR	TIE
RE	ER
J	L
OS	KI

Lösungssatz: _____ !