



Karten-Nr.	Thema	Aufgaben / geförderte Teilleistungsbereiche	Bewegungsübungen
1,2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19	Serialität	<p><i>Die Kinder erarbeiten nach einer festgelegten Reihenfolge einen Arbeitsschritt nach dem anderen.</i></p> <p>Bilden von Reihenfolgen und Serien</p>	<p><i>Schlängelweg</i> Mit farbig beklebten Bierdeckeln wird ein Schlängelweg auf den Boden gelegt. Dabei wiederholen sich die verschiedenen Farben immer in der gleichen Reihenfolge. Zu Beginn 2-3 Farben wählen, später kann die Anzahl der Farben erhöht werden. Die Kinder gehen auf Zehenspitzen von Bierdeckel zu Bierdeckel, wobei eine vorher vom Spielleiter festgelegte Reihenfolge einzuhalten ist. Beispiel: Die Bierdeckel liegen in der Reihenfolge rot, gelb, grün, blau. Die Kinder sollen nun im Wechsel nur die gelben und blauen Bierdeckel betreten. Die Reihenfolge kann beliebig verändert werden.</p> <p><i>Bewegungskette der Tiere</i> Die Kinder stellen sich im Kreis auf. Ein Kind ahmt die Bewegung eines beliebigen Tieres nach, z. B. Hase - hüpfen. Das nächste Kind wiederholt diese Bewegung und fügt die Bewegung eines anderen Tieres an. Nun wiederholt das nächste Kind beide Bewegungen und fügt eine weitere an. So entsteht eine lustige Bewegungskette der Tiere.</p> <p>Zahlreiche weitere Übungen finden Sie in den Materialsammlungen zur Wahrnehmung – Karteikarten im handlichen Ordner mit Angaben, was gefördert wird: Stille Post, Detektiv Adlerauge & Saftladen (visuelle Wahrnehmung), Best.-Nr. 6020 und Stille Post & Gruselkabinett (taktile Wahrnehmung), Best.-Nr. 6030 und im MAX-Lernkartenset Logik und Konzentration 1, Best.-Nr. 50060.</p>
20, 21, 22, 23, 24, 25, 29	Gleichzeitigkeit Zeitbewusstsein	<p><i>Die Kinder suchen Tiere, die gleichzeitig hüpfen und Kinder, die gleichzeitig in die gleiche Richtung schaukeln.</i></p> <p>Gleichzeitigkeit</p> <p><i>Die Kinder ordnen Bilder den Tageszeiten zu. Sie erkennen die zeitliche Abfolge von Handlungsabläufen.</i></p> <p>Zeitbewusstsein vorher/nachher</p>	<p><i>Tücherkreis</i> Die Kinder stellen sich im Kreis auf. Jedes Kind bekommt ein Chiffontuch. Auf das Kommando „hoch“ werfen alle gleichzeitig ihr Tuch in die Luft, rücken einen Platz nach rechts (oder links) weiter und fangen das Tuch des Nachbarn. Sollte das den Kindern schwer fallen, können die Plätze der Kinder mit Teppichfliese markiert werden. Die Kinder wechseln dann von Teppichfliese zu Teppichfliese.</p>



Karten-Nr.	Thema	Aufgaben / geförderte Teilleistungsbereiche	Bewegungsübungen
26, 27	Zeitgefühl Zeitgefühl im Bezug auf Zeiteinheiten	Die Kinder ordnen die Begriffe schneller und langsamer richtig zu. Zeitgefühl	<p>Komm mit – lauf weg Alle Kinder stellen sich im Kreis auf. Die Blickrichtung ist nach innen. Ein Kind läuft außen um den Kreis herum. Irgendwann tippt er einem Mitspieler auf die Schulter und sagt entweder „Komm mit!“ oder „Lauf weg!“ Bei „Komm mit!“ muss das Kind dem anderen hinterherlaufen, bei „Lauf weg!“ muss das angetippte Kind in die entgegen gesetzte Richtung laufen. Die Kinder laufen einmal um den Kreis herum und derjenige, der schneller an der Lücke angekommen ist, darf sich auf den freien Platz stellen. Das Kind, das langsamer ist, ist der nächste Läufer.</p> <p>Einfrieren Die Kinder laufen im Raum umher. Auf die Ansage „1 Min, 20 Sek., 50 Sek...“ frieren die Kinder für diesen Zeitraum ein (sie dürfen sich nicht bewegen). Wenn sie das Gefühl haben, dass die Zeit um ist, dürfen sie wieder laufen. Der Erwachsene überwacht das Einfrieren und sagt den Kindern, wer am nächsten an der vorgegebenen Zeit war.</p> <p>Weitere Übungen zum Zeitgefühl und erste einfache Aufgaben zur Uhr finden Sie auch im MAX-Lernkartenset Sachrechnen: Uhrzeit und Kalender, Best.-Nr. 50009.</p>
28	Tempo	Tempo	<p>Eine lustige Autofahrt Alle Kinder verwandeln sich in Autos, welche nur nach dem vorgegebenen Takt fahren können. Der Spielleiter klatscht einen Takt und zeigt so an, ob nun schneller oder langsamer gefahren wird. Die Autos setzen den gehörten Takt, der die Geschwindigkeit bestimmt, in Bewegung um. Variante: Jedes Auto ist mit zwei Fahrern besetzt, die gemeinsam im Takt fahren.</p>
30, 31	Rhythmus	Die Kinder klatschen und hüpfen den Rhythmus. Rhythmus	<p>Hüpfball Die Kinder prellen einen Ball in Verbindung mit verschiedenen Aufgaben (Z. B. vorwärts und rückwärts gehen, zwei Bälle gleichzeitig prellen, auf den Boden / an die Wand ...)</p>
32	Abschlussstest	Mit Hilfe der letzten Seite wird ein grober Überblick über folgende Fähigkeiten gegeben: Erkennen von Gesetzmäßigkeiten – Reihenfolgen einhalten – seriales Gliedern – Rapport in Mustern erkennen – Zuordnungen für bestimmte zeitliche Abläufe	<p>Tipp: Sind noch Defizite in diesen Bereichen erkennbar, ist es sinnvoll folgende Aktivitäten mit den Kindern durchzuführen: Perlen in vorgegebener Reihenfolge auffädeln, ein sich wiederholendes Muster zeichnen, Klatschspiele, Flechtbilder, Steckspiele, Musterrahmen zeichnen, Bildgeschichten sortieren und besprechen, Tagesrückblick, zum schönsten Erlebnis des Tages erzählen oder malen.</p>

Unterrichtsvorschläge, didaktische Hinweise sowie ein großes Angebot an Fördermaterialien für den Sprachunterricht, die Wahrnehmungsschulung sowie sprachtherapeutische Medien finden Sie unter www.k2-publisher.com oder bei Ihrem Lehrmittelhändler.





für _____

K	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32			
Üb	Beispielaufgaben											Beispielaufgaben						Beispielaufgaben																	
A	Beispielaufgaben											Beispielaufgaben						Beispielaufgaben																	
B												Wimmelbild																							
C																																			
D																																			
E																																			
F																																			
G																																			
✓																																			



Welche Aufgaben hast du richtig, welche falsch gelöst? Trage ein!

Verwende ✓ für richtig und ✗ für falsch gelöste Aufgaben.

V6

