

Spiele zur Förderung

1. Visuelle Wahrnehmung

- Backen, kneten, Aufräumen (Knopfdose, Legosteine etc.)
- Puzzles, Bauen (Haus, Auto etc. nach Vorgabe)
- Einladungen basteln

2. Auditive Wahrnehmung

- Spiellieder (Worte werden durch Bewegungen ersetzt)
- Kommando Pimperle (Kommando wird gegeben, alle müssen es machen, z.B. Hände hoch)
- Alle Vögel fliegen hoch (wird Tier genannt, das nicht fliegen kann, müssen die Hände unten bleiben)
- Rhythmische Klopfspiele
- Zaubern (Silben werden gesprochen, Kind spricht sie nach, erfindet aus Silben eigene Zaubersprüche)
- Tipp: Geräusche im Hintergrund bei allen Spielen minimieren
- Anweisungen soll das Kind wiederholen

3. Motorik

- Balancierspiele (Packesel, Mikado etc.)
- Falten (Origami für Kinder)
- Malschablonen (auch Spirograph)
- Großflächiges Malen
- Knoten binden
- Alle Ballspiele
- Brot schneiden, streichen, Gemüse schneiden, Teig kneten, Bettwäsche zuknöpfen, Servietten falten, Wäsche aufhängen,
- Musikinstrument
- Basteln und Werken (Papier, Holz, etc.)
- Zauberkasten
- Gegenstände erfühlen
- Punktbilder
- Flechten (Muster etc.)
- Klatschspiele
- Pantomime und raten

4. Sprache

- Tipp: In ganzen Sätzen sprechen (mit Artikel)
- Geschichten erfinden
- Vorlesen, Erzählen, Theater, Gedichte, Reime, Spiele
- Zungenbrecher
- Telefonieren

5. Phonologische Bewusstheit

- „Drei Chinesen mit dem Kontrabass“/ „Auf der Mauer, auf der Lauer“
- Silbenspaziergang (gehen im Rhythmus, dabei sprechen, z.B. „ein Hut, ein Stock, ein Regenschirm“)
- „Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser?“ (Wort nennen statt Tiefe, man darf so viele Schritte gehen, wie das Wort Silben hat)
- Reime finden
- Memory: Bildkarten werden so ausgesucht, dass immer zwei dabei sind, die mit dem gleichen Buchstaben beginnen, evtl. Anlautmemory
- „Reise nach Jerusalem“ mit Anlauten
- Wörterkette (Kind nennt ein Wort, nächstes Wort muss mit dem letzten Buchstaben dieses Wortes beginnen)
- Geräusche raten
- Wörter heraushören (z.B. wenn das Wort „Tisch“ kommt, muss das Kind aufstehen)

6. Konzentration

- Steckspiele (z.B. Ministeck)
- Fadenspiele
- Malbuch
- Tipp: Ruhezeiten ohne Hintergrundgeräusche, Spiele werden zu Ende gespielt

7. Merkfähigkeit

- Augendetektiv (Gegenstände auf Boden, genau anschauen, rausgehen, etwas wegnehmen, was fehlt?)
- Koffer packen (auch „Besuch im Zoo“)
- Tipp: dem Kind Aufgaben geben (an Brotzeitdose selbst denken, etc.);, beim Einkaufen sich etwas merken, was man kaufen möchte (ein bis drei Sachen);
- Memory
- Gedichte und Lieder lernen

8. Räumliche und zeitliche Orientierung

- Weckereinsatz: Wecker stellen (z.B. wann man einkaufen geht), Zeitpunkt und Zeitdauer muss genannt werden
- Zeit vergleichen (Weg laufen/gehen)
- Messen (z.B. Kuchen backen)
- Mondgesicht: mit verbundenen Augen Mondgesicht malen
- Angelspiel: Kind gibt Anweisungen (oben, links, etc.)
- großflächige Bewegungen (Spielplatz, Schwimmbad)
- Bausteine bauen, Muster legen
- Spiele: z.B. Vier gewinnt, Yenga
- Familienkalender: aktueller Tag wird farblich hervorgehoben
- Uhr mit Zeiger und Zifferblatt (8.00 = Zeit zum Schlafen gehen, oder Zeit für Lieblingssendung etc.)
- Puzzle, Domino, Karten, Würfel
- Sortieraufgaben
- Perlenketten fädeln
- „Ich sehe was, was du nicht siehst“

9. Logisches Denken

- Ausflüge, Experimente, Bildergeschichten
- Vier gewinnt, Mühle

10. Mengen- und Zahlensinn

- Abzählen, Aufteilen (z.B. Gummibärchen auf Kinder), Verteilen (Törtchen auf Gäste), etc.
- Würfelspiele!!!!!!
- Bilder, in denen zahlen verbunden werden müssen (bis 10)
- Würfelbingo: kariertes Blatt (4x4 Kästchen), Kind malt Würfelbilder ab, dann Bingo spielen
- Tisch decken (für 3, 4 Personen)
- Einkaufen: viel viele Nudelpackungen etc., zählen!
- Mensch-ärgere-dich, evtl. mit zwei Würfeln, zusammenzählen
- Obstgartenspiel
- Zahlendomino
- „Flinke Flosse“
- In der richtigen Reihenfolge anziehen
- Aufräumen des Zimmers (an den richtigen Ort)
- Legosteine sortieren nach Kriterien (z.B. Länge)
- „Sockenmemory“ (welche gehören zusammen?)