

**Trainingsblatt für: Figur – Grund
Differenzierung (kinästhetisch)**

**Voraussetzung: Kenntnis der Dinge und deren
Bezeichnung, auditives Gedächtnis (ad 3.)**

*Stereognostischer Beutel mit einem Radiergummi,
einem Bleistift, einem Uhu-Stic, einer Kluppe und einem
Gummiringerl.*

Auftrag für das Kind:

1.) Suche im Beutel einen Bleistift und nimm ihn
heraus!

Gib den Bleistift wieder in den Beutel!

2.) Suche im Beutel eine Kluppe und nimm sie heraus!
Gib die Kluppe wieder in den Beutel!

3.) Suche im Beutel einen Uhu-Stic, ein Gummiringerl
und einen Bleistift!
Gib die Dinge heraus!

Trainingsblatt für: visuelle Differenzierung,
(Serialität im Vorschulalter)

Voraussetzung: Kenntnis der Buchstaben,
Figur-Grund-Differenzierung

Suche das Wort **Haus** und ringle es

mit Buntstift ein!



Haus Hase Haus Hund Hai Haus

Hase Hund Hof Haus Haus Hund

Hund Hund Haus Hase Hof Haus

Hund Hase Hase Haus Heu Hase

Hase Haus Hof Heu Hund Hai

Hase Hund Heu Hund Hof Haus

Trainingsblatt für: Differenzierung (ad 1.),
Figur–Grund-Differenzierung (kinästhetisch,
ad 2.)

Voraussetzung: Kenntnis der Buchstaben

1.) Tafeln mit aufgeklebten Buchstaben liegen vor dem Kind auf dem Tisch.

Das Kind sieht sie nicht, da ein Tuch darüber gebreitet ist.

Auftrag für das Kind:

**) Suche das „A“!*

Nimm es heraus und leg es neben dich auf den Tisch!

**) Suche das „B“!*

Nimm es heraus und leg es neben dich auf den Tisch!

2.) Nur ein Tast-Buchstabe liegt unter dem Tuch.

Auftrag für das Kind:

**) Greif unter das Tuch und sag mir, welcher Buchstabe dort liegt!*



WÜRFELLO

Spiel für 3-4 Teilnehmer, zum Einsatz in Freiarbeit, Förderstunden, Legasthenietraining, ...

Schwerpunkt: spielerisch Kombinationsfähigkeit, Schnelligkeit, Genauigkeit, Konzentration, Ausdauer, soziale Kompetenz fördern

Vorbereitung:




2 Blankowürfel mit Symbolen bekleben (1 Würfel für Formen, 1 Würfel für Farben - wobei jeweils zwei Seiten mit zwei Formen/Farben beklebt werden, der Spieler darf dann zwischen den beiden wählen)

Spielanleitung:

Jeder Teilnehmer bekommt 4 Karten.

Der Jüngste beginnt. Es wird mit zwei Würfeln zugleich gewürfelt.

1. Variante:

Wer die Kombination aus beiden Würfelbildern (z. B.  ) auf einer seiner Karten findet () , darf diese in der Spielmitte ablegen. Nach jeder Runde bekommt jeder Teilnehmer wieder eine Karte vom Stoß.

Gewinner ist, wer zuerst keine Karten mehr in der Hand hat.

2. Variante:

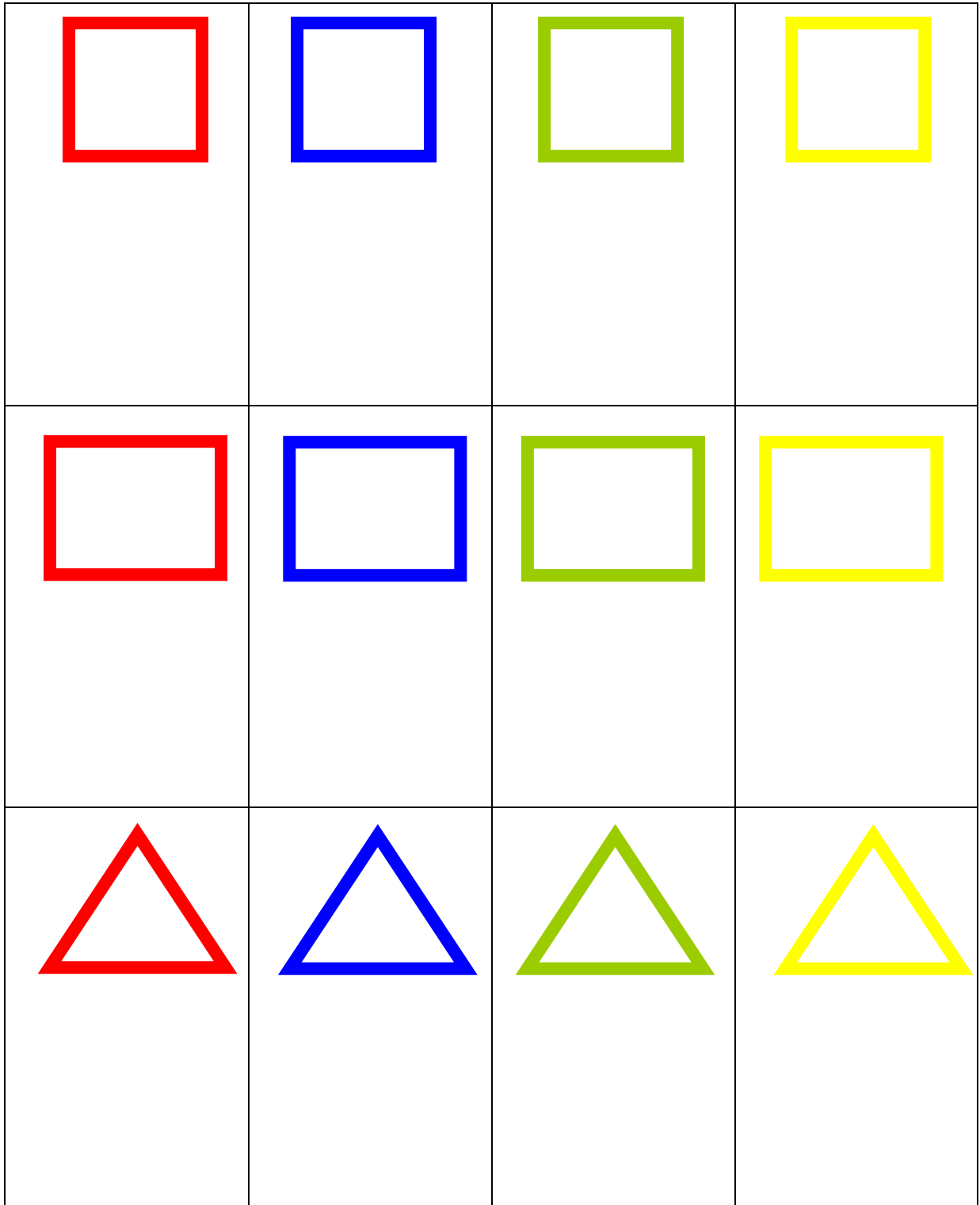
Hat der Spieler die Kombination der beiden Würfelbilder auf einer seiner Karten, darf er diese ablegen und nochmals würfeln.

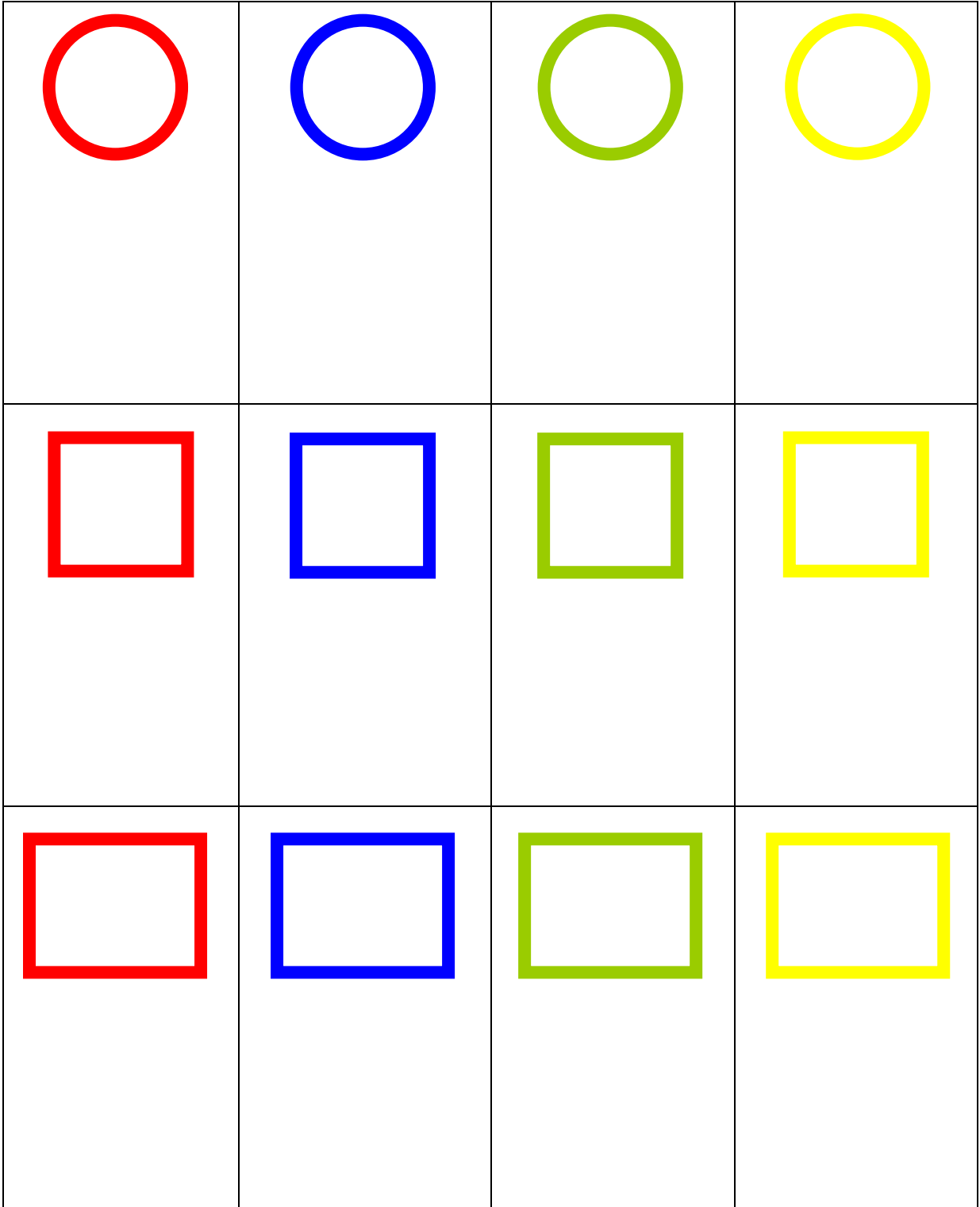
Wenn nicht, so würfelt der Nächste.

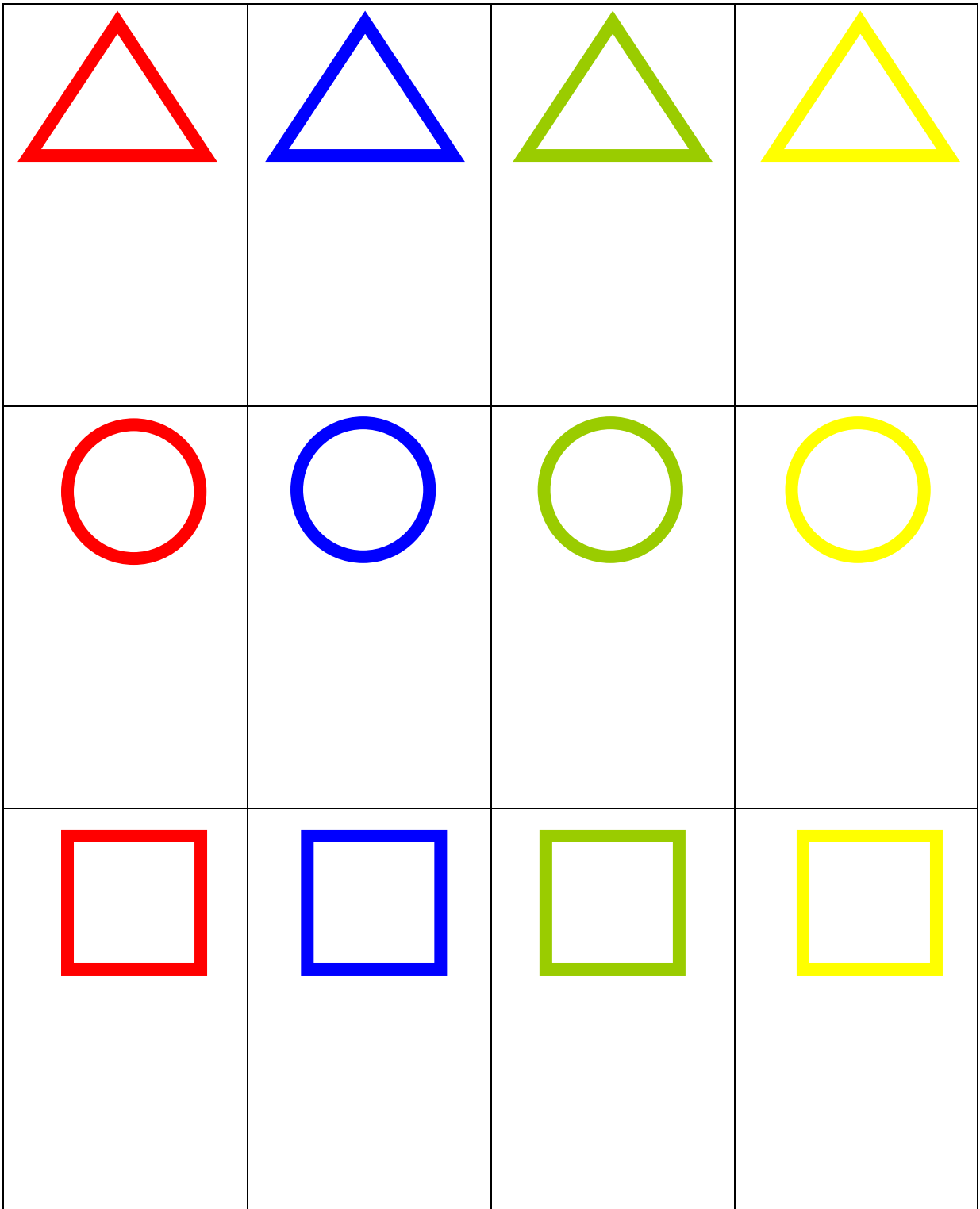
Nach jeder Runde bekommt jeder Teilnehmer wieder drei Karten vom Stoß.

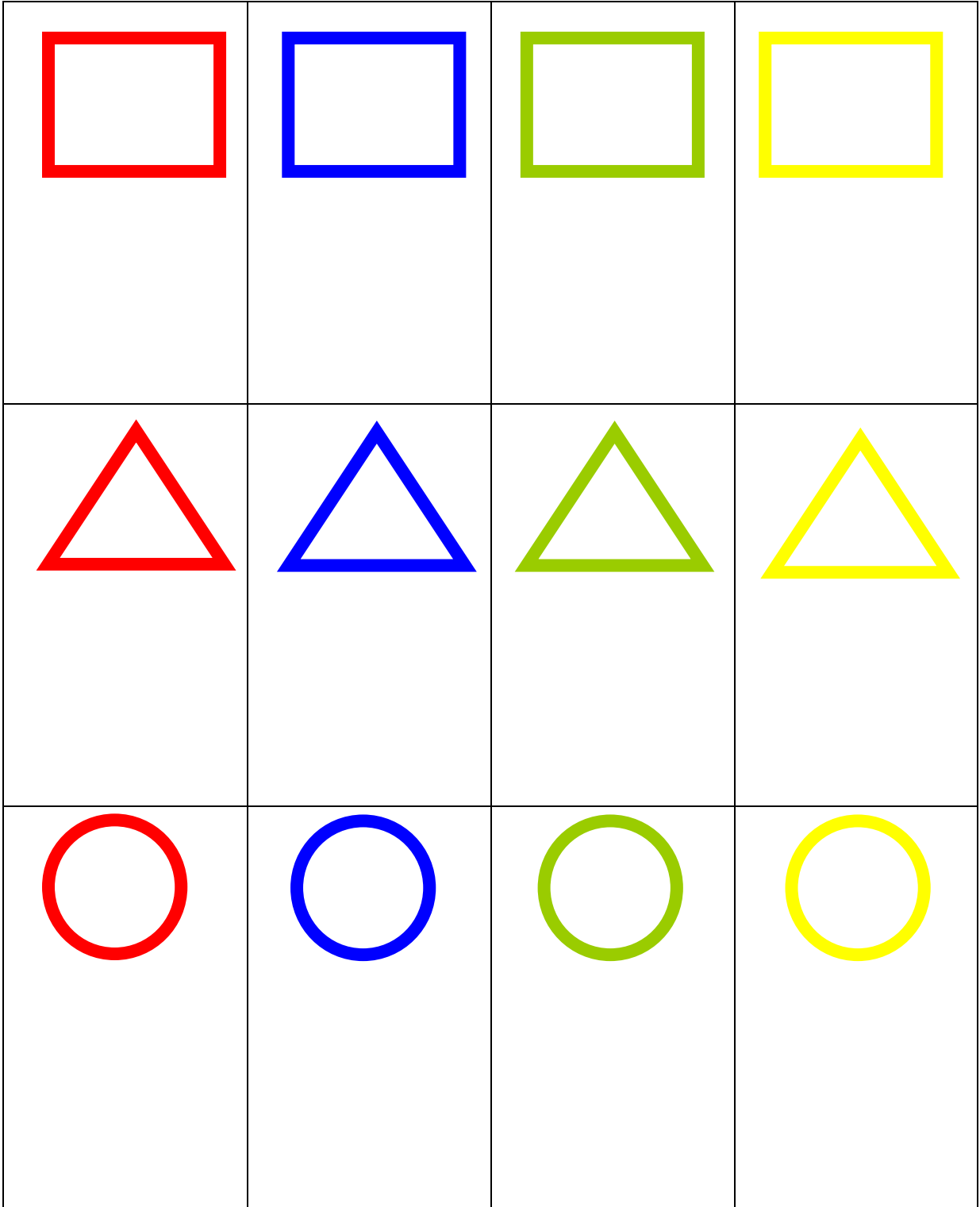
Gewinner ist, wer zuerst keine Karten mehr in der Hand hat.

Spielkarten:









Bilder zum Bekleben der Würfelflächen:

