

Spielerische Förderung zu Hause

■ Konzentrationsübungen

Liebe Eltern,

Kinder mit ADHS machen den Alltag oft zu einer turbulenten Angelegenheit. Hausaufgaben werden vergessen, Sachen bleiben liegen, Sie erziehen unentwegt und haben kaum mehr Gelegenheit, die gemeinsame Zeit mit Ihren Kindern zu genießen. Dabei können gerade Spiele und spielerische Übungen einen wertvollen Beitrag dazu leisten, dass sich Kinder beruhigen und entspannen, sich ihre Impulsivität verringert sowie Aufmerksamkeit und Wahrnehmung verbessern. Sie nehmen damit sowohl kurzfristig positiven Einfluss auf die Symptome der ADHS als auch langfristig auf den Krankheitsverlauf. Mit diesem Heft möchten wir Sie deshalb dabei unterstützen, spielerische Momente als Therapieergänzung in Ihren Alltag zu integrieren. Es enthält eine große Auswahl von Konzentrationsspielen und Gedächtnisübungen, die Strukturen, Denkweisen und Kreativität fordern und fördern – und dabei jede Menge Spaß machen.

Dieses Heft enthält in zwei Themenblöcken eine große Auswahl von Anregungen, Spielen und Übungen, die Strukturen, Denkweisen und Kreativität fordern und fördern und dabei jede Menge Spaß machen:

• Die Konzentration erhöhen

• Training für das Gedächtnis

Die Aufgaben eignen sich für Kinder unterschiedlichen Alters. Mit etwas Phantasie wird es Ihnen leicht fallen, den Anspruch an den Entwicklungsstand Ihres Kindes anzupassen.

Ich wünsche Ihnen viel Erfolg damit!

Herzlichst

Ihre Christine Ettrich,
Kinder- und Jugendpsychiaterin

Ihr
MEDICE ADHS Team

 MEDICE



• Die Autorin

Christine Ettrich ist Professorin für Kinder- und Jugendpsychiatrie, Psychotherapie und Psychosomatik und leitet die gleichnamige Klinik an der Leipziger Universität. Sie behandelt seit Anfang der 80er-Jahre Kinder mit ADS und hat schon viel zu diesem Thema publiziert. Sie ist Kuratoriumsmitglied des Arbeitskreises Überaktives Kind e.V. (AÜK) und hat zwei erwachsene Kinder.

Broschüren aus der Serie „ADHS – Spielerische Förderung zu Hause“

- Konzentrationsübungen
- Regeln vereinfachen das Leben und Zusammenleben
- Entspannen will gelernt sein
- Wahrnehmung trainieren und geschickter werden
- Strukturen, Regeln, Konsequenzen

INHALT

4 **DIE KONZENTRATION ERHÖHEN**

- 4 Checkliste
- 5 Tipps für Übungen und Alltag
- ÜBUNGEN:
- 6 Neue Gegenstände entdecken
- 6 Klingende Helden
- 7 Fotopuzzle
- 7 Geräuschkulisse
- 7 Märchenerzähler
- 8 Bunte Ketten
- 8 Reimwörter
- 8 Von 100 auf 0
- 9 Die magische Acht
- 9 Frische Brise

10 **TRAINING FÜR DAS GEDÄCHTNIS**

- 11 Tipps für Übungen und Alltag
- ÜBUNGEN:
- 12 Wer, wie, was, warum?
- 12 (Hör-)Memory
- 13 Robinson-Insel
- 13 Figuren nachzeichnen
- 14 Rechenkünstler
- 14 Rückblende
- 15 Stille Post
- 15 Hausaufgaben merken
- 16 Gedankenbilder malen
- 16 Laufend lernen
- 16 Gedächtnisstütze
- 17 Koffer packen
- 17 Innerer Fernseher
- 18 Eselsbrücken bauen
- 18 Einkaufsliste

ANHANG

KOPIERVORLAGEN:

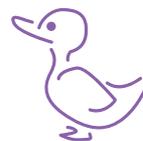
DIE KONZENTRATION ERHÖHEN

- 20 Was für ein Wirr-Warr!
- 21 Kunterbunt gesund
- 22 Mandala-Maler
- 23 Verkehrte Welt
- 24 Tierisches Vergnügen
- 25 Tangram
- 26 Scharfes Auge
- 27 Wortgewand
- 28 Sudoku
- 29 Doppelt gemoppelt
- 30 Pust-Pust-Pustebume
- 31 Ecken entdecken

KOPIERVORLAGEN:

TRAINING FÜR DAS GEDÄCHTNIS

- 32 Einsame Pärchen
- 33 Wetter-Gewirr
- 34 Leuchtender Zwilling
- 35 Weg war's
- 36 Dunkler Doppelgänger
- 37 Gut in Form
- 38 Magische Mathematik
- 39 Lösungen Kopiervorlagen



Die Konzentration erhöhen

Spielerisch bei der Sache bleiben

„Wenn ich so viele Dinge erreicht habe, so liegt es daran, dass ich immer nur eine Sache zur gleichen Zeit wollte“, sagte einmal der Earl von Chatham. Heute kennen wir diese Weisheit von den Ungarn, die es simpler zu sagen wussten: „Wer zwei Hasen jagt, fängt keinen.“ Genauso verhält es sich auch mit der Konzentration.

Spätestens mit Schuleintritt wird die Konzentration zu einer bedeutungsvollen Fähigkeit. Doch gerade Kindern mit ADHS fällt es schwer, sich nur genau dem hinzugeben, was sie gerade machen – schulische Probleme sind dann keine Seltenheit. Die Konzentrationsübungen auf den nächsten Seiten verfolgen deshalb ein klares Ziel: den Kopf wach zu machen und dabei zu helfen, die eigene Aufmerksamkeit gezielt auf eine Sache zu lenken. Sie haben dabei einen bemerkenswerten Nebeneffekt, denn sie schulen Ihr Kind darin, bestimmte Gehirnregionen gezielt zu aktivieren. So lässt sich zum Beispiel auch ein unruhiges Bewegen der Beine kontrollieren.

Einmal ist keinmal

Wer nur dann spielt und übt, wenn sich die ADHS gerade besonders stark bemerkbar macht, wird mit den Übungen womöglich keine Erfolge erzielen. Wichtig ist, regelmäßig zu trainieren und die Spiele in den Alltag zu integrieren. Viele Übungen sind daher auch gut für Zwischendurch geeignet. Bevor Sie loslegen, schaffen Sie das richtige Umfeld: Handys, Radio und andere Störquellen schalten Sie am besten aus oder legen sie beiseite. Kinder ab 12 Jahren können auch alleine üben, bei Jüngeren empfehlen wir die Begleitung – oder noch besser: das Mitspielen – der Eltern.

Checkliste: Mein Kind ...

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> hat Probleme, sich seinem Alter entsprechend längere Zeit auf etwas zu konzentrieren. | <input type="checkbox"/> nimmt seine Umgebung oft nicht wahr und scheint in einer anderen Welt zu träumen. |
| <input type="checkbox"/> lässt Bastelarbeiten, Puzzles oder Zeichnungen oft unfertig liegen. | <input type="checkbox"/> ermüdet bei Pflichtaufgaben leicht und verliert schnell die Lust. |
| <input type="checkbox"/> lässt sich leicht ablenken, auch von unwichtigen Dingen. | <input type="checkbox"/> erledigt seine Aufgaben häufig nur oberflächlich mit vielen Flüchtigkeitsfehlern. |
| <input type="checkbox"/> trödelt bei Hausaufgaben oft rum. | <input type="checkbox"/> sitzt stundenlang wie hypnotisiert vor dem Fernseher oder beschäftigt sich mit Videospiele. |
| <input type="checkbox"/> ist sprunghaft und verliert schnell das Interesse an einer Beschäftigung. | <input type="checkbox"/> kann schlecht oder nicht lange zuhören und das Gesagte nur ungenau wiedergeben. |

Wenn fünf oder mehr Punkte auf Ihr Kind zutreffen, können Konzentrationsübungen ihrem Kind gut tun.

Tipps für Übungen und Alltag



Bleiben Sie gelassen und überfordern Sie Ihr Kind nicht. Stress blockiert das Gehirn. Nur wer locker und entspannt ist, kann sich gut konzentrieren.



Manchmal klappt es mit den Hausaufgaben besser, wenn Ihr Kind auf dem Boden sitzt oder liegt. Probieren Sie aus, welche Variante am erfolgreichsten funktioniert.

Konzentrieren ist anstrengend. Gönnen Sie Ihrem Kind deshalb regelmäßig Entspannung. Je jünger Ihr Kind, desto häufiger braucht es eine Pause.

Schalten Sie alle Störquellen aus. Ob Radio, Fernseher, Smartphone oder lärmende Geschwister – das alles stört die Konzentration.

Sorgen Sie für frische Luft während der Hausaufgaben. Bei konzentrierter geistiger Arbeit verbraucht der Körper 15 Prozent mehr Sauerstoff als normalerweise.

Die Zeitspanne, die sich Kinder tatsächlich auf eine einzige Sache konzentrieren können, wird oft überschätzt. Als Durchschnittswerte gelten:

5 bis 7 Jahre – 15 Minuten
8 bis 9 Jahre – 20 Minuten
10 bis 12 Jahre – 25 Minuten
älter als 12 Jahre – 30 Minuten.

Je nach Tageszeit und -form kann diese Spanne auch kürzer ausfallen. Dann hilft nur eine Pause.



Setzen Sie Ihr Kind auf ein mit Kastanien oder Bohnen gefülltes Kissen. Das beruhigt vor allem Hyperaktive. Sie spüren sich so selbst besser und sind dadurch aufmerksamer. Ein Gymnastikball unterstützt darüber hinaus einen gesunden Rücken. Beim Sitzen muss permanent das Gleichgewicht gehalten werden, was das Gehirn wachhält und den Körper in leichter Bewegung.

Massieren Sie die Ohrläppchen Ihres Kindes sanft zwischen Daumen und Zeigefinger, von oben nach unten und von innen nach aussen. Das macht wach und aufmerksam.

Konzentrationsübungen wie Puzzlespiele sind nur dann sinnvoll, wenn sie Ihre Kinder aus eigenem Antrieb lösen möchten. Ein aufgezwungenes Spiel schafft in der Regel keine guten Voraussetzungen für weitere Lernprozesse.

Neue Gegenstände entdecken

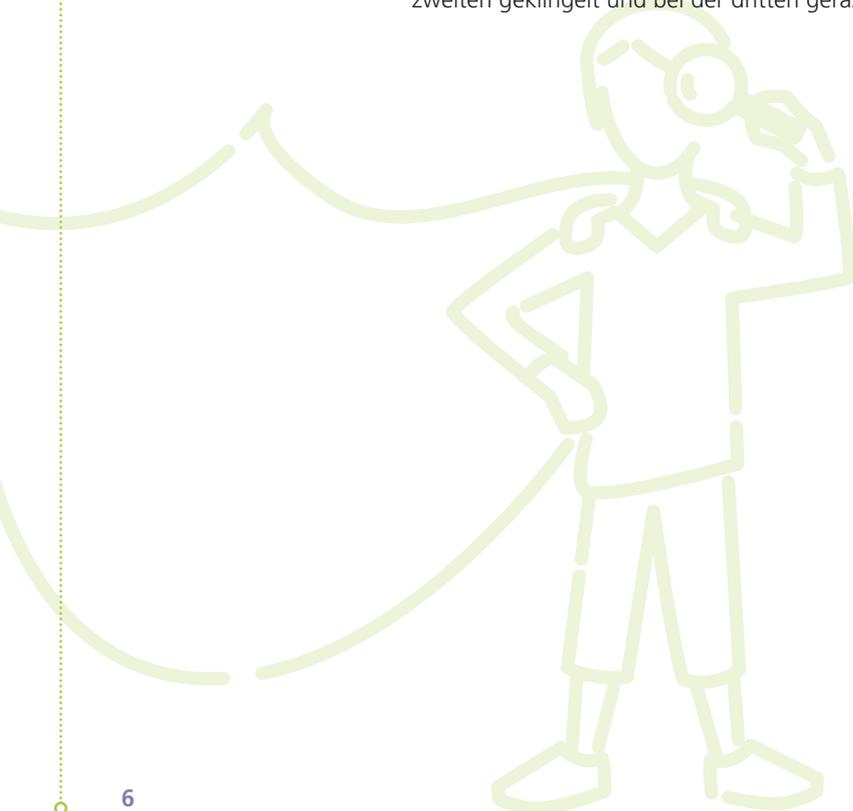
-  **Spielziel:** Visuelle Konzentration
-  **Schwierigkeitsgrad:** variabel
-  **Materialien:** ein Tuch und mehrere kleine Gegenstände

Hier hat doch ein Zauberer seine Hände im Spiel! Gegenstände verschwinden und neue tauchen auf – nur wer genau hinsieht und aufpasst, kommt dahinter, welche es sind: Bitten Sie Ihr Kind, kurz die Augen zu schließen. Legen Sie dann verschiedene Dinge auf den Tisch, zum Beispiel einen Bleistift, ein Bonbon, ein kleines Auto, einen Radiergummi, einen Löffel, eine Feder oder Ähnliches, und legen Sie ein großes Tuch darüber. Jetzt darf Ihr Kind die Augen öffnen. Ziehen Sie das Tuch weg und lassen Sie Ihr Kind einen Moment die Gegenstände betrachten. Dann decken Sie alles wieder zu und Ihr Kind schließt erneut die Augen. Tauschen Sie nun einige Gegenstände unter dem Tuch aus: Bleistift und Löffel verschwinden, dafür liegen jetzt Blume und Luftballon darunter. Wenn Sie das Tuch beiseiteziehen, soll Ihr Kind die ausgetauschten Gegenstände benennen. Was ist weg, was ist neu? Den Schwierigkeitsgrad erhöhen Sie, indem Sie mehr Gegenstände austauschen.

Klingende Helden

-  **Spielziel:** Akustische Assoziation
-  **Schwierigkeitsgrad:** variabel
-  **Material:** (Helden-)Geschichte, Glocke und/oder Rassel (optional)

Bei diesem Spiel lesen Sie ihrem Kind eine Geschichte vor. Immer wenn der Name des Helden fällt, soll es auf den Tisch klopfen. Schwieriger wird's bei zwei oder sogar drei Hauptpersonen. Dann wird bei einer geklopft, bei der zweiten geklingelt und bei der dritten gerasselt.



Fotopuzzle

-  **Spielziel:** Visuelle Wahrnehmung
-  **Schwierigkeitsgrad:** variabel
-  **Materialien:** Zeitschriften, Papier, Kleber, Schere

Ein klassisches Puzzlespiel, das Sie ganz leicht selbst erstellen können: Reißen Sie aus Zeitschriften große Abbildungen heraus. Gut geeignet sind zum Beispiel Tiere, Gesichter, Landschaften und Autos. Kleben Sie die Bilder auf ein Blatt Papier und zerschneiden Sie es in mehrere Teile. Fangen Sie zuerst mit wenigen Stücken an – schafft es Ihr Kind, die Bilder wieder zusammenzusetzen, erhöhen Sie den Schwierigkeitsgrad durch mehr/kleinere Einzelteile und kompliziertere Formen.

Geräuschkulisse

-  **Spielziel:** Zuhören, entspannen
-  **Schwierigkeitsgrad:** leicht
-  **Materialien:** keine

Bitten Sie Ihr Kind, sich in die Mitte eines Raumes zu setzen und die Augen zu schließen (oder verbinden Sie ihm die Augen). Jetzt soll es lauschen und die Geräusche im Raum ganz bewusst wahrnehmen und benennen. Das Ticken einer Uhr, das Brummen des Kühlschranks oder Autos draußen auf der Straße – welche Geräusche hört es um sich herum? Danach erzeugen Sie gezielte Geräusche, die in den jeweiligen Raum gehören. In der Küche drehen Sie zum Beispiel das Wasser auf, bewegen Gläser oder rascheln mit einer Packung Nudeln, im Wohnzimmer klopfen Sie ein Kissen aus.

Märchenerzähler

-  **Spielziel:** Handlung folgen, Fantasie anregen
-  **Schwierigkeitsgrad:** mittel bis schwierig
-  **Materialien:** keine

Beginnen Sie das Spiel, indem Sie Ihrem Kind den frei erfundenen Anfang einer Geschichte erzählen. Brechen Sie jedoch mittendrin ab. Zum Beispiel so: „Eines Morgens ging Tom mit seinem Hund Emil zur Wiese am Waldrand. Dort ...“. Nun darf Ihr Kind die Geschichte fortführen; nach ein bis zwei Sätzen sind wieder Sie oder ein anderer Mitspieler an der Reihe. So wächst die Geschichte immer weiter und wird zu einem spannenden Märchen. Einzige Bedingungen: Details wie Namen, Geschlechter und Figuren dürfen nicht verändert werden, damit die Geschichte stimmig bleibt.

Bunte Ketten

-  **Spielziel:** Fingerfertigkeit, strukturiertes Vorgehen
-  **Schwierigkeitsgrad:** variabel
-  **Materialien:** bunte Perlen, Faden/Schnur, Stift und Papier

Eine Perlenkette aufzufädeln erfordert Konzentration, Geduld und Geschick – und dabei heraus kommt ein exklusives Schmuckstück. Bevor Sie mit dem handwerklichen Teil beginnen, überlegen Sie zuerst gemeinsam mit Ihrem Kind, wie die Kette aussehen soll. Halten Sie dazu die Reihenfolge der farbigen Perlen auf einem Stück Papier fest. Erst wenn das Muster feststeht, beginnt das Auffädeln. Der Vorteil dieser Methode: Ihr Kind fädelt nicht einfach drauf los, sondern muss sich auf das festgelegte Muster konzentrieren und strukturiert vorgehen. Den Schwierigkeitsgrad erhöhen Sie entsprechend, indem Sie kompliziertere Muster erarbeiten.

Reimwörter

-  **Spielziel:** Kreativität, Wörter lernen
-  **Schwierigkeitsgrad:** variabel
-  **Materialien:** keine

Dieses Spiel können Sie alleine mit Ihrem Kind oder in einer großen Gruppe spielen. Zu Beginn geben Sie ein Wort vor – egal ob Substantiv, Verb oder Adjektiv. Die Aufgabe Ihres Kindes besteht nun darin, Wörter zu finden, die sich auf Ihr Wort reimen. Wenn mehrere Kinder mitspielen, bitten Sie zuerst um Handzeichen, damit nicht alle durcheinander reden. Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, können Sie statt einzelner Wörter auch ganze Sätze bilden, bei denen sich das letzte Wort reimt, zum Beispiel: Die Mama ist gesund – der Papa krault den Hund.

Von 100 auf 0

-  **Spielziel:** Entspannen
-  **Schwierigkeitsgrad:** leicht
-  **Materialien:** Entspannungsmusik, Geschichte

Der Übergang von Spiel und Spaß zu Ruhe und Konzentration ist vor allem für zappelige Kinder nicht einfach. Mit dieser Übung helfen Sie Ihrem Kind dabei, sich zu beruhigen und auf neue Aufgaben vorzubereiten, zum Beispiel die Hausaufgaben: Bitten Sie Ihr Kind, den Kopf auf den Tisch zu legen und die Augen zu schließen. Nun spielen Sie entspannende Musik ab (am besten ohne Gesang) und lesen Ihrem Kind eine Geschichte vor. Lassen Sie sich dabei ruhig Zeit, damit sich Ihr Kind voll und ganz auf die Geschichte konzentrieren kann.

Die magische Acht

-  **Spielziel:** Aufmerksamkeit, Denkvermögen
-  **Schwierigkeitsgrad:** leicht
-  **Materialien:** keine

Die magische Acht ist eine tolle Übung für Zwischendurch, um die Konzentration aufzufrischen. Bitten Sie Ihr Kind, sich aufrecht hinzusetzen, den Kopf still zu halten und den linken Arm gerade nach vorne zu strecken. Der Daumen zeigt nach oben. Nun malt ihr Kind dreimal eine 8 in die Luft, von der Mitte aus nach links oben. Danach ist der andere Arm dran und zum Schluss beide Arme gleichzeitig, wobei die Hände gefaltet werden. Kurz innehalten, entspannen. Und auf geht's zu neuen Taten!

Frische Brise

-  **Spielziel:** Konzentration auffrischen
-  **Schwierigkeitsgrad:** leicht
-  **Materialien:** keine

Wenn Sie merken, dass sich Ihr Kind nicht mehr konzentrieren kann, legen Sie eine bewusste Pause ein: Öffnen Sie das Fenster für eine große Portion frische Luft und machen Sie gemeinsam mit Ihrem Kind ein paar Bewegungsübungen, bei denen Sie sich strecken, recken und locker machen. Auch ein kräftiges Gähnen hilft dabei, sich zu entspannen und neue Konzentrationskraft zu tanken.



Training für das Gedächtnis

Geht ins Ohr, bleibt im Kopf

Richtig durchgeführtes Gedächtnistraining verbessert viele geistige Fähigkeiten. Im Idealfall verknüpft es dazu spielerische Sinneswahrnehmung, Konzentration und Aufmerksamkeit mit Bewegung.

Den Autoschlüssel verlegt, das Mehl vergessen, den Termin verpasst – das passiert jedem von uns. Den meisten ADHS-Kindern jedoch sehr häufig. Vor allem ihr Kurzzeit- und Arbeitsgedächtnis funktioniert nicht so, wie es soll. Es gleicht einem Sieb, durch das vieles einfach hindurchrutscht. Die gute Nachricht: Genau wie unsere Muskeln und unsere Ausdauer, können wir auch unser Gehirn trainieren. Ein gutes Gedächtnistraining fördert dabei nicht nur die Gehirnleistung, sondern auch Körper, Geist und Seele. Es spricht alle Sinne an, und vor allem beide Gehirnhälften.

Ganzgehirn-Workout

Die folgenden Übungen sind deshalb mehr als nur einfache Merkspiele. Sie verknüpfen das Training von Lang- und Kurzzeitgedächtnis mit kreativen Aufgaben, welche die Fantasie anregen und die Vorstellungskraft Ihres Kindes erhöhen. Denn genau wie bei den Muskeln gilt: Wer immer nur dieselbe Übung macht, wird langfristig keine Fortschritte erzielen. Ein regelmäßiges, abwechslungsreiches Training ist also auch hier der richtige Weg.



Tipps für Übungen und Alltag



Eine prima Gedächtnisstütze sind Rituale und Routinen. Wer jeden Morgen nach dem Frühstück die Zähne putzt, muss irgendwann nicht mehr daran erinnert werden. Wer immer nach den Hausaufgaben den Ranzen packt, vergisst bestimmt weniger.

Versehen Sie alle Sachen Ihres Kindes mit Namensschildern, am besten auch mit Ihrer Telefonnummer. So erhöhen Sie die Chance, dass Sie sie zurückbekommen. Denn garantiert wird immer mal wieder irgendwo etwas vergessen.



Wollen Sie Ihrem Kind eine Aufgabe geben, legen Sie ihm dabei die Hand auf den Arm oder die Schulter, oder tippen Sie es leicht an. Diese kleine Berührung trägt dazu bei, dass die Ohren auf Aufnahme statt auf Durchzug schalten.

Vertrauen ist gut, Kontrolle ist besser. Ranzen, Sportsachen, Jacken, Mützen, Handschuhe – überprüfen Sie die Sachen Ihres Kindes regelmäßig. Fehlt etwas, können Sie schnell nachfragen und sich gemeinsam auf die Suche machen. Je früher der Verlust entdeckt wird, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass Ihr Kind sich daran erinnert, wo etwas liegen geblieben sein könnte.

Kinder mit ADHS sind oft überdurchschnittlich kreativ und denken viel „um die Ecke“. Wenn Sie die Antwort Ihres Kindes bei Assoziationspielen nicht nachvollziehen können, fragen Sie nach, bevor sie die Antwort als falsch bezeichnen. Oft verbirgt sich dahinter ein interessanter Gedankengang.

Manchmal muss sich Ihr Kind nur etwas sammeln, damit ihm wieder einfällt, was es erledigen sollte. Hilfreich ist der „Finger-Trick“: Dabei berühren sich die Fingerspitzen der Hände und es wird nach dem Puls zwischen den Fingerpaaren gespürt. Pocht es in allen fünf Paaren regelmäßig, ist das Gehirn wach. Jetzt kann Ihr Kind den Kopf fragen: Woran sollte ich denken?

Überkreuzbewegungen bringen das Gehirn auf Trab. Im Stehen oder Sitzen berührt Ihr Kind dabei etwa eine Minute lang immer abwechselnd mit einer Hand das gegenüberliegende Knie. Aber Vorsicht: Fühlt sich Ihr Kind dabei unwohl, ist es vielleicht überfordert. Dann sollten Sie diese Übung auf keinen Fall machen.



Wer, wie, was, warum?

-  **Spielziel:** Handlung folgen, Wichtiges erkennen
-  **Schwierigkeitsgrad:** variabel
-  **Materialien:** keine

Bei dieser Übung erzählen Sie Ihrem Kind eine Geschichte, zu der Sie im Anschluss Fragen stellen. In erster Linie soll sich Ihr Kind die Namen der Personen merken, die in der Geschichte vorkommen:

„Peter sitzt zu Hause und langweilt sich. Plötzlich klingelt es. René und Torsten stehen vor der Tür, sie holen Peter zum Fußballspielen ab. Alexander, Marie und Kristin warten schon auf dem Spielplatz. Sie wollen auch mitspielen. Aber Peter schimpft: ‚Ich will nicht mit Mädchen spielen!‘, sagt er. Lieber will er seine Klassenkameraden Felix und Markus vom Hort abholen. Also machen sich die drei auf den Weg. Doch als sie beim Hort ankommen, sehen sie in einem vorbeifahrenden Auto Felix und Markus. Schade, ihr Papa hat sie schon abgeholt! Peter ärgert sich, jetzt muss er wohl doch mit den Mädchen spielen. Als er später zum Abendbrot nach Hause kommt, fragt ihn sein Vater, was er denn heute alles gemacht habe. Peter erzählt von René und Torsten, von Felix und Markus und natürlich vom Fußballspielen, und muss am Ende zugeben: So schlecht haben Marie und Kristin gar nicht gespielt.“

Ihr Kind hat sich alle Namen gemerkt? Prima! Dann können Sie weitere Fragen zur Geschichte stellen, zum Beispiel:

- Was wollten die Kinder spielen?
- Warum konnten die beiden Jungen aus dem Hort nicht mit Fußball spielen?
- Wann und wem erzählt Peter von seinem Tag?
- Was muss Peter über das Fußballspiel zugeben?

(Hör-)Memory

-  **Spielziel:** Akustisches/Visuelles Gedächtnis
-  **Schwierigkeitsgrad:** variabel
-  **Materialien:** undurchsichtige Kunststoffdose, Kleinigkeiten, eigene Bilder/Fotos

Memory-Spiele sind eine hervorragende Gedächtnisübung, die gleichzeitig die Konzentration trainieren. Im Handel gibt es unzählige Varianten mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden für kleine und große Kinder, die sich mit der ganzen Familie spielen lassen. Sie können sich aber auch selbst ein besonderes Memory basteln: ein Hör-Memory! Füllen Sie dazu eine leere Kunststoffdose mit Deckel (z. B. Frühstücks- oder Vorratsdose) mit unterschiedlichen Materialien, zum Beispiel Büroklammern, Nägeln, Sand, Steinen, Bohnen oder Reis. Jeweils zwei Dosen bekommen den gleichen Inhalt. Im Spiel geht es darum, die akustischen Paare zu finden. Auch ein klassisches Bilder-Memory können Sie selbst basteln, zum Beispiel aus Urlaubs- und Familienfotos oder selbst gemalten Bildern. Dabei müssen die Bilder nicht zwangsläufig dasselbe Motiv zeigen. Es reicht auch, wenn sie thematisch zusammenpassen, zum Beispiel ein Foto von einem Strand und ein Foto von Muscheln. Der Vorteil eines selbst erstellten Memory-Spiels: Es kann immer weiter wachsen und bleibt lange spannend.

Robinson-Insel

 **Spielziel:** Gut zuhören, Kurzzeitgedächtnis

 **Schwierigkeitsgrad:** ansteigend

 **Materialien:** keine

Robinson-Insel können Sie zu zweit oder in einer Gruppe spielen. Zunächst bekommt jeder Spieler Reiseproviant, zum Beispiel fünf Kekse oder Gummibärchen. Dann beginnt der erste Mitspieler: „Ich fahre auf eine einsame Insel und nehme [Gegenstand] mit“. Der nächste wiederholt das Gesagte und fügt einen weiteren Gegenstand hinzu. So wird die Gepäckliste immer länger und der Schwierigkeitsgrad steigt kontinuierlich an. Wer beim Wiederholen etwas vergisst, muss ein Stück seines Proviantes weglegen. Wer nichts mehr zu essen hat, scheidet aus.

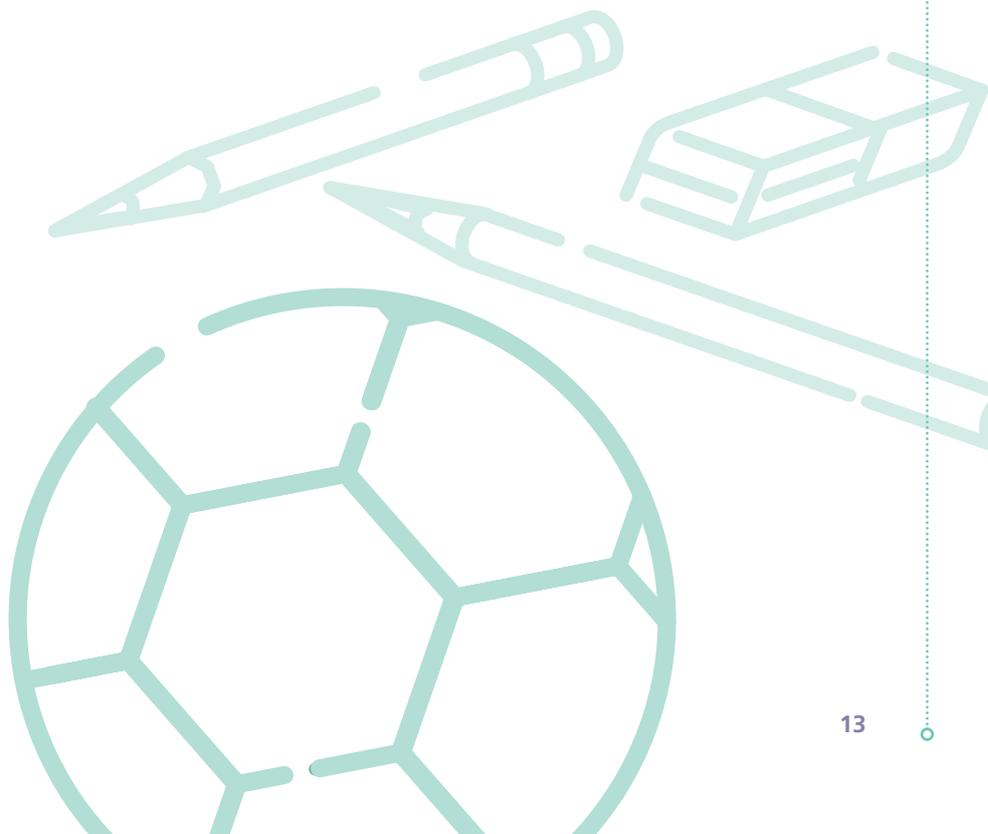
Figuren nachzeichnen

 **Spielziel:** Visuelle Wahrnehmung, Kurzzeitgedächtnis

 **Schwierigkeitsgrad:** variabel

 **Materialien:** Pappe, Schere, Stifte

Bei diesem Spiel geht es darum, sich einfache Figuren zu merken und diese aus dem Gedächtnis nachzuzeichnen. Schneiden Sie dazu aus Pappe einige geometrische Formen aus, zum Beispiel einen Kreis, ein Dreieck, Quadrat, Parallelogram etc. Wenn Sie möchten, können Sie die Ausschnitte noch mit farbigen Markierungen versehen, um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen. Zeigen Sie Ihrem Kind nun zwei oder mehrere Figuren in einer bestimmten Reihenfolge (ca. fünf Sekunden pro Figur). Danach bitten Sie Ihr Kind, die Figuren in der richtigen Reihenfolge nachzuzeichnen. Sollte sich Ihr Kind nicht alle Figuren gemerkt haben, können Sie diese erneut zeigen.



Rechenkünstler

-  **Spielziel:** Zahlen merken, Kopfrechnen
-  **Schwierigkeitsgrad:** leicht, mittel, schwer
-  **Materialien:** Erbsen, Würfel, Stift und Papier (optional)

Kopfrechnen schult das Gedächtnis enorm. Im Folgenden drei Rechenspiele mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden, je nach Alter/Fähigkeit Ihres Kindes.

Erbsenrechnen (leicht): Stellen Sie eine Schale mit getrockneten Erbsen bereit und geben Sie Ihrem Kind einfache Rechenaufgaben, zum Beispiel $5+3$, $4-2$, $3+7$ usw. Zur Lösungsfindung darf sich Ihr Kind Erbsen aus der Schale nehmen.

Kettenrechnen (mittel) – mit oder ohne Erbsen: Statt nur aus zwei Zahlen bestehen die Aufgaben beim Kettenrechnen aus drei oder mehr Zahlen und unterschiedlichen Rechenarten ($7+3-5$, $6-2+5$, $2+3+4$ usw.).

Würfelrechnen (schwer): Dieses Rechenspiel benötigt mindestens zwei Spieler. Der erste Mitspieler würfelt nur eine Zahl. Der zweite Mitspieler legt zuerst eine Rechenart fest (Plus, Minus, Mal, Geteilt) und würfelt dann die nächste Zahl. So geht es weiter, bis der Würfel wieder beim ersten Spieler ankommt. Die einzelnen Rechenschritte werden im Kopf durchgeführt – je mehr Mitspieler beziehungsweise je mehr Runden der Würfel dreht, desto komplexer die Rechnung. Wer am Ende einer Runde das richtige Ergebnis hat, bekommt einen Punkt. Bei komplizierten Aufgaben ist es sinnvoll, einen Mitspieler als Kontrolleur zu bestimmen. Dieser darf die einzelnen Rechenschritte auf Papier festhalten.

Rückblende

-  **Spielziel:** Gedächtnistraining
-  **Schwierigkeitsgrad:** variabel
-  **Materialien:** keine

Die Rückblende ist eine Erinnerungsübung für Zwischendurch, die Sie mit einer Frage oder einem fiktiven Szenario einleiten können. Beispielfragen: Was war heute Morgen in der Schule los? Wo waren wir letztes Wochenende? Weißt du noch, was wir gestern um diese Zeit gemacht haben? Beispielszenario: Ein Klassenkamerad ist krank und möchte wissen, was er alles nacharbeiten soll. Kann Ihr Kind erzählen, was in jeder Schulstunde besprochen/gemacht wurde? Erinnerungsspiele wie diese sind nicht nur gute Gedächtnisübungen, sie helfen auch dabei, Erlebnisse besser zu verarbeiten.

Stille Post

-  **Spielziel:** Kurzzeitgedächtnis
-  **Schwierigkeitsgrad:** leicht
-  **Materialien:** keine

Der Klassiker unter den lustigen Gruppenspielen: Der erste Mitspieler flüstert dem zweiten einen Satz ins Ohr – so leise, dass kein anderer es hört, aber deutlich genug, damit der zweite Mitspieler ihn verstehen kann. Nun wandert der Satz von einem Ohr zum nächsten. Seien Sie gespannt, was am Ende beim letzten Mitspieler ankommt.

Hausaufgaben merken

-  **Spielziel:** Aufbau von Struktur
-  **Schwierigkeitsgrad:** variabel
-  **Materialien:** Hausaufgabenheft, Stifte

Hausaufgaben und das Erinnern daran, diese zu erledigen, sind für Eltern mit ADHS-Kindern oft ein leidiges Thema. Es ist deshalb sinnvoll, das Hausaufgabenheft schon vom ersten Schultag an zu einem wesentlichen Bestandteil des Schulrhythmus und des Alltags zu machen. Schenken Sie Ihrem Kind daher ein besonders schönes Heft, in dem es alles notieren kann. Bereiten Sie das Heft so vor, dass auch ABC-Schützen es schnell und leicht führen können. Wie wäre es in der ersten Klasse zum Beispiel mit Symbolen, etwa einem Stift für Schreibaufgaben, einem Würfel für Rechenaufgaben und einem Auge für Leseaufgaben? Zeichnen Sie die Symbole jeweils für eine Schulwoche im Voraus ins Heft, sodass Ihr Kind nur noch die Seitenzahl und Aufgabennummer neben das Symbol schreiben muss. Mit Häkchen zeichnet Ihr Kind das Erledigte ab und bringt so eigenständig Struktur in seine Arbeitsweise. Klappt alles gut, belohnen Sie Ihr Kind jeden Tag mit einem Stempel oder einem Aufkleber ins Heft. Bei älteren Schülern können Sie die einzelnen Fächer in unterschiedlichen Farben **aufschreiben**. Ihr Ziel sollte jedoch sein, dass sich Ihr Kind das Hausaufgabenheft jeweils am Ende einer Woche für den nächsten Tag selbstständig vorbereitet.



Gedankenbilder malen

-  **Spielziel:** Lebhaftes Denken, Assoziationsfähigkeit
-  **Schwierigkeitsgrad:** variabel
-  **Materialien:** keine, Stift und Papier (optional)

Bilder sind in jedem Alter eine tolle Gedächtnisstütze. Wer sich trockene Fakten im Kopf in lebhaft bunten Farben ausmalt, kann sie sich viel besser merken. Im Kleinkind-Alter können Sie das üben, indem Sie Ihrem Kind beim Erzählen vieles möglichst plastisch und farbig ausschmücken. Ihr Kind wird danach viele Worte ganz automatisch mit den Bildern Ihrer Geschichten assoziieren. Größere Kinder können Sie spielerisch dazu anregen, Fakten in Bilder zu verwandeln. Schreiben Sie dazu Begriffe auf Zettel und lassen Sie Ihr Kind einen davon ziehen. Die Aufgabe besteht darin, den Begriff auf dem Zettel so lebendig zu beschreiben wie möglich, ohne ihn zu nennen. Die übrigen Mitspieler sollen erraten, um welchen Begriff es sich handelt.

Eine weitere Übung: Werfen Sie Ihrem Kind Buchstaben oder Wörter zu, die aus dem Bauch heraus mit einem Bild assoziiert werden sollen, zum Beispiel: Buchstabe S – eine Schlange; Das Verkehrszeichen „Vorfahrt gewähren“ – ein großes rotes Dreieck mit einer Rakete; unser Nachbar Herr Lindemann – der Mann, der unter der Linde steht.

Laufend lernen

-  **Spielziel:** Multitasking
-  **Schwierigkeitsgrad:** variabel
-  **Materialien:** keine, Kreide oder Schnur (optional)

Rechenaufgaben lösen, ein Gedicht aufsagen oder Vokabeln lernen – lassen Sie es Ihr Kind doch mal im Gehen versuchen. Legen Sie dazu zuerst eine Route fest, zum Beispiel mit Kreide auf der Terrasse, mit einer Schnur auf dem Teppich oder anhand von Möbelstücken im Raum. Wenn die „Rennstrecke“ fertig ist, geht's erst einmal trocken los, also ohne Lernstoff, damit ihr Kind die Route verinnerlicht. Danach wird laut gelernt, während dem Gehen. Ziel ist es, ein gleichmäßiges Tempo beizubehalten und nicht stehen zu bleiben, wenn der Kopf mal ins Stocken gerät. Je länger die Route und je komplizierter der Lernstoff, desto höher der Schwierigkeitsgrad.

Gedächtnisstütze

-  **Spielziel:** Merkhilfen erstellen
-  **Schwierigkeitsgrad:** variabel
-  **Materialien:** kleine Gegenstände

Bei einer Gedächtnisstütze im Sinne dieser Übung handelt es sich um einen kleinen Gegenstand, der in die Hosentasche passt, zum Beispiel einen schönen Stein, eine Figur oder ein Stofftier. Damit der Gegenstand seine erinnernde Wirkung entfalten kann, muss er zuerst gut zuhören. Zwei- bis dreimal sollte man ihm laut sagen, woran er einen erinnern soll. Dann verschwindet er in der Hosentasche und bleibt ein ständiger Begleiter, bis er zum Einsatz kommt.

Koffer packen

-  **Spielziel:** Gut zuhören, Kurzzeitgedächtnis
-  **Schwierigkeitsgrad:** ansteigend
-  **Materialien:** keine

Dieses Spiel funktioniert so ähnlich wie Robinson-Insel (siehe Seite 13). Allerdings geht es nicht darum, wahllos Dinge mit auf eine Insel zu nehmen, sondern seinen Koffer für den Urlaub zu packen – die möglichen Gegenstände sind also thematisch beschränkt. Jeder Mitspieler beginnt mit dem Satz „Ich packe meinen Koffer und nehme mit ...“ und nennt dabei alle Gegenstände, die seine Vorpacker genannt haben, und fügt einen weiteren hinzu. Wer einen Gegenstand in der Auflistung vergisst, muss eine Runde aussetzen. Bei vielen Mitspielern bietet es sich an, einen als Listenführer zu benennen. Er oder sie kontrolliert, ob die Spieler den Kofferinhalt korrekt wiedergeben.

Innerer Fernseher

-  **Spielziel:** Bildhaftes Denken
-  **Schwierigkeitsgrad:** mittel
-  **Materialien:** keine

Der Schulstoff des Vormittags, der Besuch bei Oma oder der Wochenendausflug in den Zoo: Der innere Fernseher macht aus jedem Erlebnis einen spannenden Film. Leiten Sie das Spiel ein, indem Sie Ihrem Kind das Szenario vorgeben: „Stell dir vor, du hast einen Fernseher im Kopf. In dem läuft gerade ein ganz spannender Film über [Erlebnis, zum Beispiel die Entwicklung von Fröschen im Biunterricht]. Welche Bilder siehst du? Ihr Kind kann dann das Erlebte als Filmszenen ablaufen lassen, Fakten mit Bildern verknüpfen und das Erlebte/Gelernte vertiefen.

Zurück zum Beispiel aus dem Biunterricht:

- 1. Szene:** Froschlaich in einem Graben mit üppigen Pflanzen
- 2. Szene:** Viele flinke Kaulquappen huschen durchs Wasser
- 3. Szene:** Kaulquappen mit Armen und Beinen
- 4. Szene:** Der Schwanz fällt ab
- 5. Szene:** Ein kleiner Frosch sitzt auf einem Stein in der Sonne



Eselsbrücken bauen

-  **Spielziel:** Kreativität, Merkhilfen erstellen
-  **Schwierigkeitsgrad:** variabel
-  **Materialien:** keine

Trenne nie „st“, denn es tut ihm weh – seit der neuen Rechtschreibung ist diese Eselsbrücke überflüssig. Doch wer sie einmal gelernt hat, wird sie ebenso wenig vergessen wie den Sieg Alexander des Großen über den Perserkönig Darius III. 333 v. Chr. in Kleinasien: Drei, drei, drei, bei Issos Keilerei. Eselsbrücken sind eine gute Möglichkeit, um sich Dinge zu merken, die über andere Wege einfach nicht im Kopf bleiben. Ermutigen Sie Ihr Kind deshalb, sich eine eigene Eselsbrücken-Sammlung anzulegen. Dort kommen nicht nur bekannte Eselsbrücken hinein, sondern auch selbst kreierte. Denn das sind die wertvollsten überhaupt.

Einkaufsliste

-  **Spielziel:** Bildhaftes Denken
-  **Schwierigkeitsgrad:** variabel
-  **Materialien:** keine

Listen oder Wortfolgen lassen sich leichter merken, wenn sie miteinander in bildhafte Zusammenhänge gebracht werden. Mit der Einkaufsliste lässt sich das ganz leicht trainieren. Geben Sie Ihrem Kind dafür folgende Situation: „Es ist kurz vor Ladenschluss, und wir brauchen unbedingt noch ein paar Sachen aus dem Supermarkt. Einen Zettel habe ich gerade nicht zur Hand, also musst du sie dir merken: Nudeln, Sahne, Geschirrspülmittel, Kerzen, Kopfsalat, Tomaten und eine Zeitschrift (Beispiel).“ Ziel ist es, dass sich Ihr Kind eine Geschichte ausdenkt, in der alle Dinge vorkommen, um sich die Einkaufsliste zu merken. Heraus kommt vielleicht Folgendes: Heute Abend zündet Mama eine Kerze auf dem Tisch an. Es gibt Nudeln mit Sahnesoße und Kopfsalat mit Tomaten. Nach dem Abwaschen mit etwas Geschirrspülmittel lesen wir zusammen eine Zeitschrift.



Kopiervorlagen

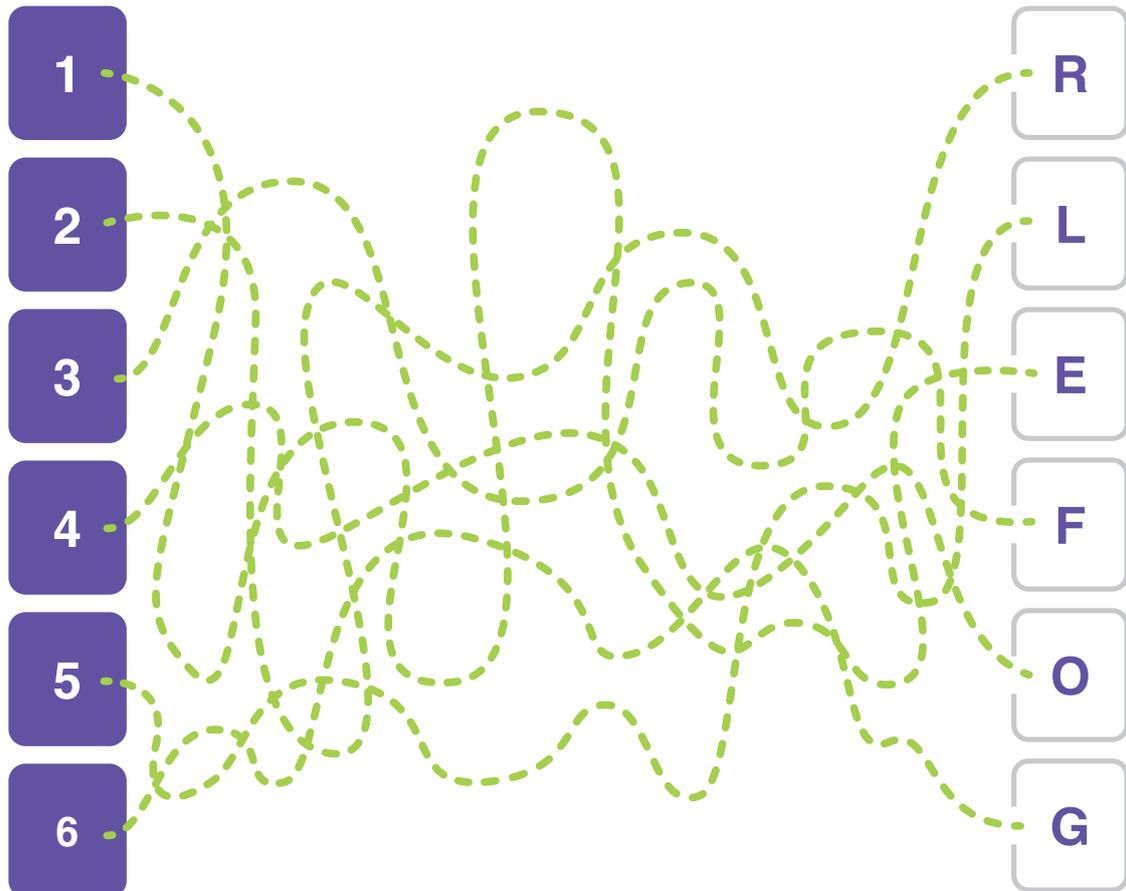
Spielerisch bei der Sache bleiben

Die folgenden Seiten enthalten zusätzliche Aufgaben, Vorlagen und abwechslungsreiche Übungen für Ihr Kind. Die Seiten können direkt in diesem Heft bearbeitet werden oder Sie fertigen Kopien davon an, sodass die Übungen nach einem zeitlichen Abstand wiederholt werden können.

Was für ein Wirr-Warr!

Huch, was ist denn hier passiert? Die Fäden sind ja ganz verheddert! Kannst du das Knäuel entwirren und herausfinden, welche Zahl mit wel-

chem Buchstaben verbunden ist? Die richtige Reihenfolge trägst du unten in die Kästchen ein. Sei gespannt, welches Wort dabei herauskommt!



1	2	3	4	5	6

Kunterbunt gesund

Oh nein, der böse Zauberer Blackus hat den Früchten die Farbe weggezaubert. Mit deinen Buntstiften kannst du sie ihnen zurückgeben! Achte beim Ausmalen darauf, dass du nicht über den Rand malst und für jede Frucht die richtige Farbe verwendest.



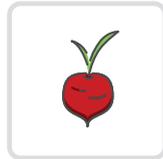
Grün



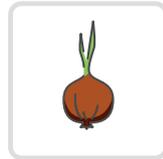
Rot-Gelb



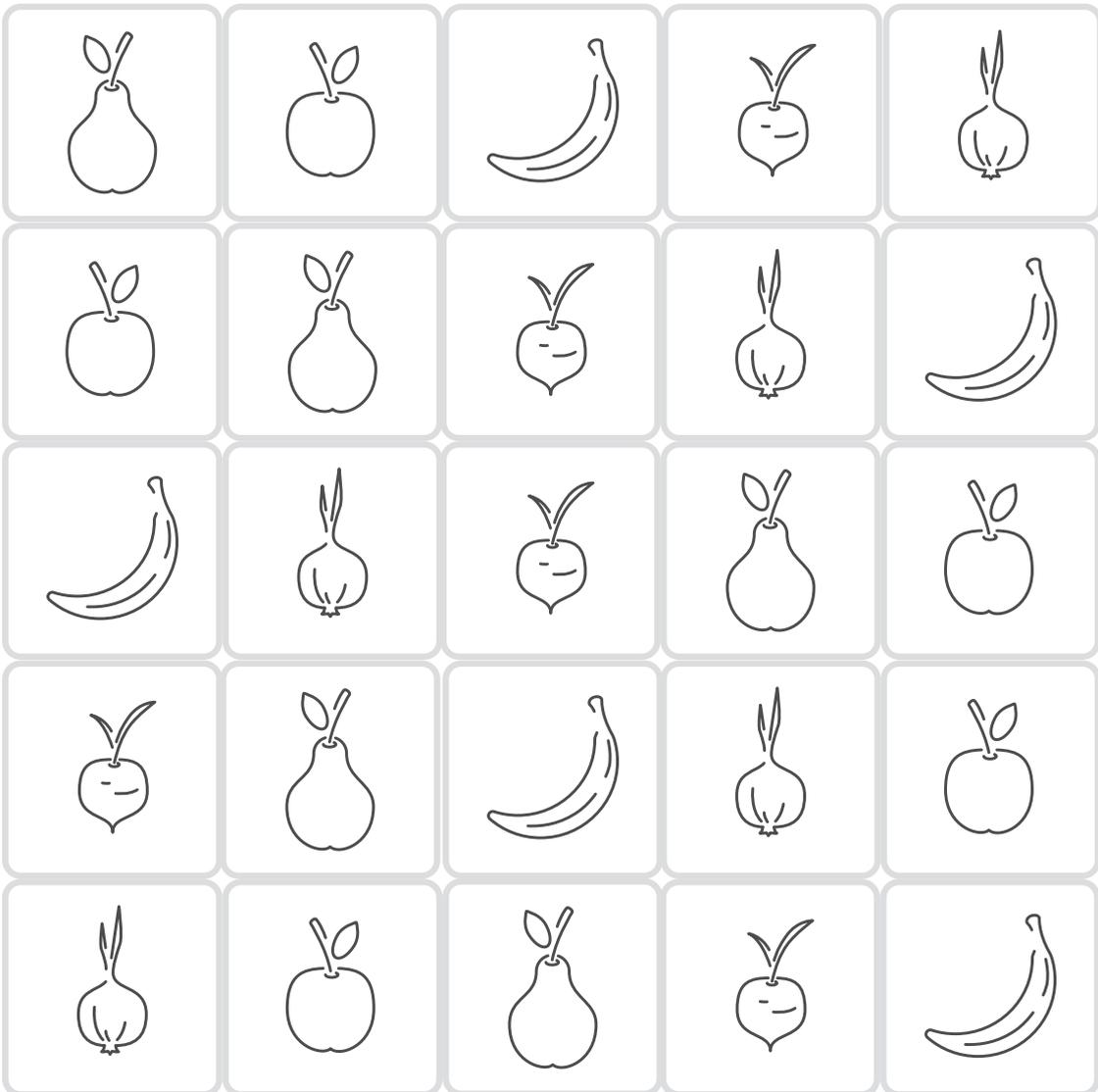
Gelb



Rot



Braun



Mandala-Maler

Bei diesem Mandala hat sich der Zeichner sehr viel Mühe gegeben. Leider hatte er keine Zeit mehr, es auszumalen. Kannst du das für ihn

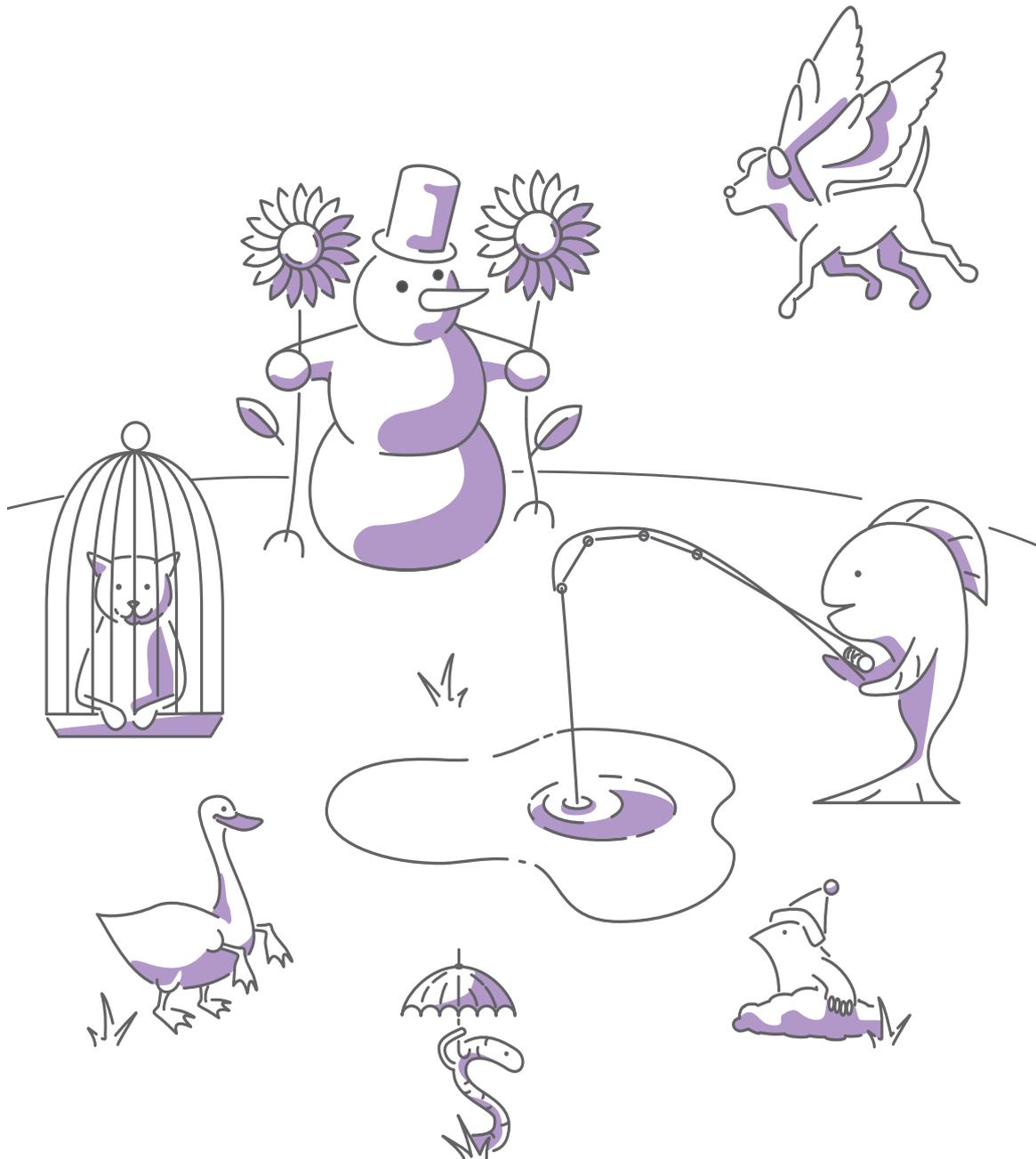
übernehmen? Benutze dafür ganz viele unterschiedliche Farben. Aber achte darauf, dass du nicht über den Rand malst. Lass dir ruhig Zeit!



Verkehrte Welt

Moment mal, hier stimmt doch was nicht?! Unser Zeichner hat sich einen Scherz erlaubt und Dinge zusammen gemalt, die gar nicht zusam-

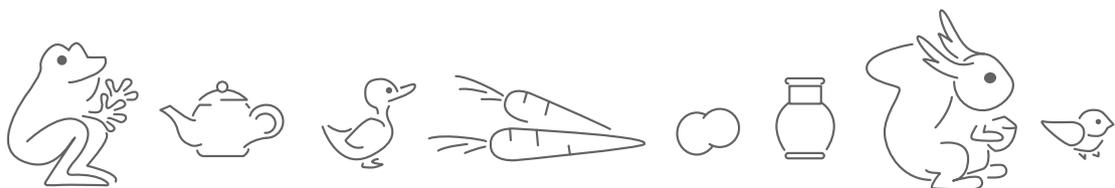
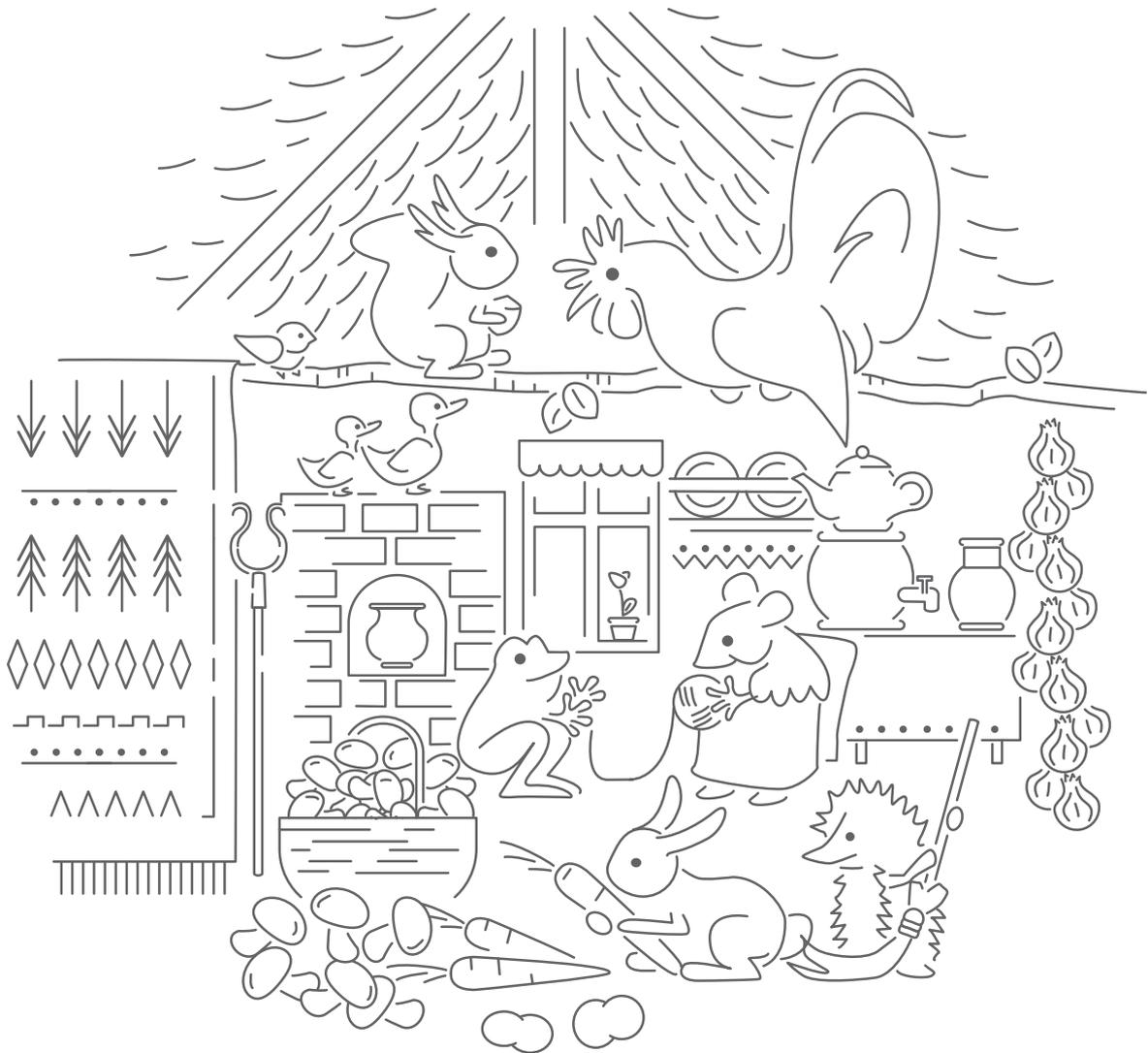
men gehören. Findest du den Fehler in jeder der Zeichnungen? Markiere sie mit einem roten Kreis.



Tierisches Vergnügen

Hase, Frosch, Maus, Gockel: Auf diesem Bild sind die Tiere los! Sie scheinen alle sehr beschäftigt zu sein, also wollen wir sie nicht stören. Aber ein bisschen Farbe könnten sie vertragen,

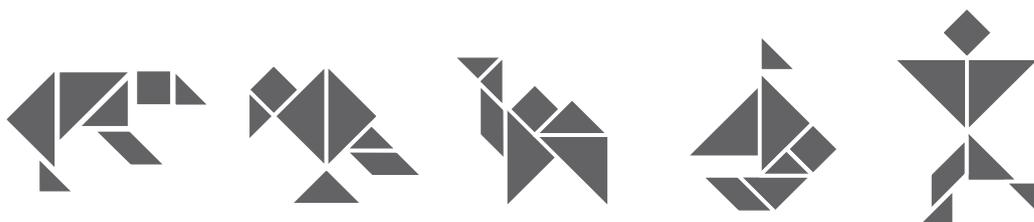
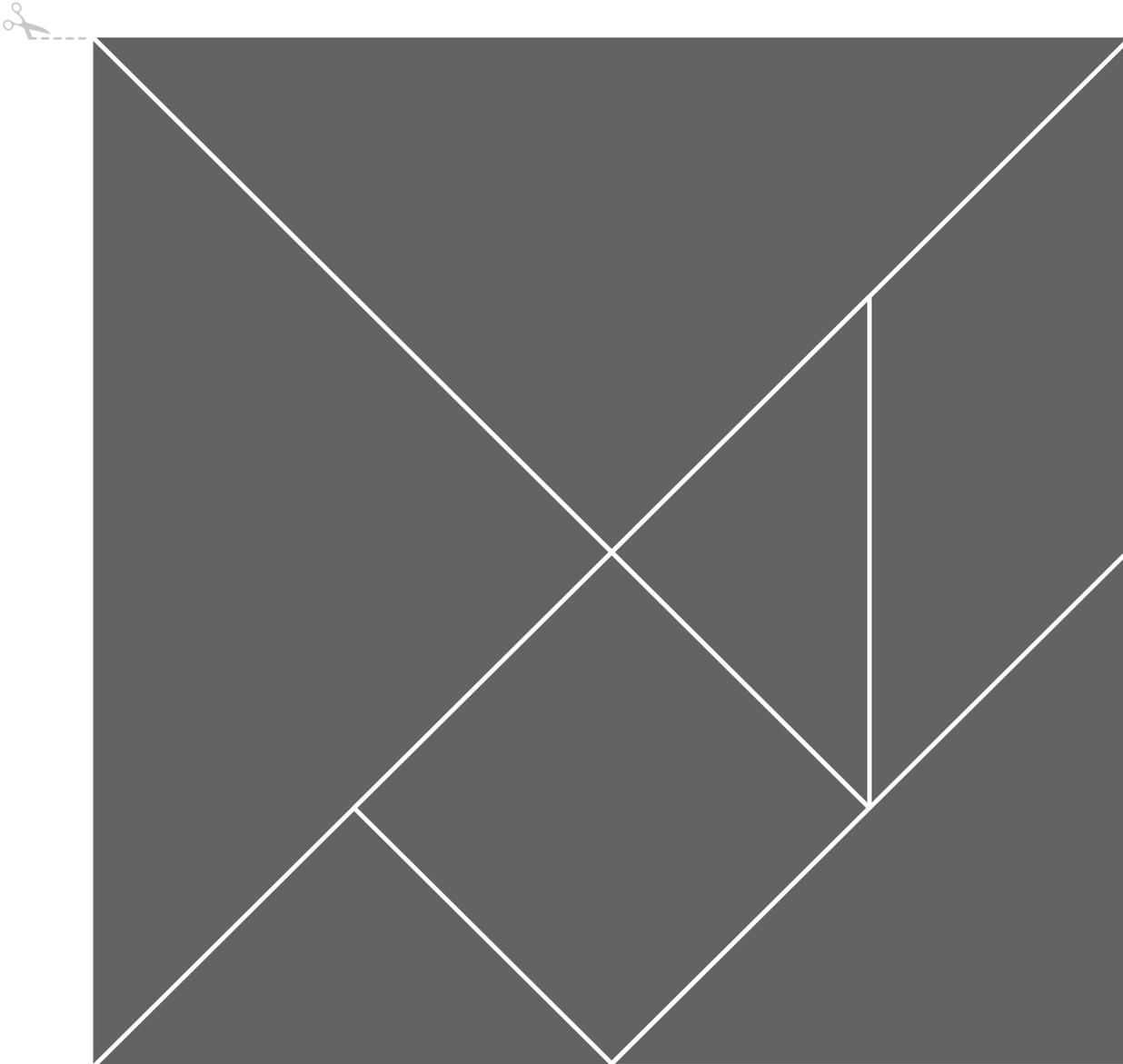
findest du nicht auch? Wer oder was lieber bunt sein möchte, siehst du in der Reihe unten. Suche das Tier, den Gegenstand oder das Nahrungsmittel im Bild und gib ihm seine Farbe zurück.



Tangram

Ein Rechteck, ein Quadrat und ein paar Dreiecke: Mehr brauchst du nicht, um tolle Figuren zu legen. Das Spiel kannst du ganz einfach selbst basteln: Klebe dazu diese Vorlage auf

einen Karton und schneide das Quadrat und anschließend die einzelnen Formen an den weißen Linien aus. Versuch doch mal, unsere Figuren zu legen. Was meinst du, stellen sie dar?



Scharfes Auge

Wie schön ein Spaziergang auch im Regen sein kann, wollten wir dir mit dieser Zeichnung zeigen. Doch – herrje, unser Zeichner hat schon wieder nicht aufgepasst. Eigentlich sollte er das

obere Bild genau abmalen! Leider haben sich in seine Bildkopie sieben Fehler eingeschlichen. Kannst du sie entdecken? Schau genau hin und kreise die Fehler in der Bildkopie unten ein.



Wortgewand

Wusstest du, dass sich viele Wörter nur durch einen einzigen Buchstaben von einem anderen unterscheiden? Hier haben wir ein paar davon gesammelt. Wenn du bei den Wörtern in der ersten Aufgabe einen Buchstaben hinzufügst,

kommt ein neues Wort heraus. Bei der zweiten Aufgabe kannst du einen Buchstaben weglassen. Als kleinen Tipp haben wir dir neben jedes Wort geschrieben, um welchen Buchstaben es sich handelt. Welche neuen Wörter findest du?

Hinzufügen eines Buchstabens:

BAU - M	REIS - E	EILEN - F
LEID - K	KUR - T	LEDER - I
ELKE - N	TEE - R	ARTEN - K
BETT - R	BAND - R	EIN - K

Trage die neuen Wörter in Druckbuchstaben ein:

.....

.....

.....

.....

Weglassen eines Buchstabens:

RAST - R	SCHALE - E	STAND - T
SCHRANKE - E	TEILE - T	REISEN - R
PLANE - E	WEICHE - W	TEILEN - T
KLASSE - L	HUND - H	PLINSEN - P

Trage die neuen Wörter in Druckbuchstaben ein:

.....

.....

.....

.....

Sudoku

Wo sind denn die ganzen Zahlen hin? Das waren doch mal viel mehr! Bestimmt hat der böse Zauberer Blackus einfach ein paar Zahlen aus dem Gitter gezaubert. Kannst du sie wieder

reinschreiben? Aber Achtung: Die Zahlen 1–6 dürfen in jedem kleinen 6er-Block, in jeder Zeile und in jeder Spalte nur jeweils einmal vorkommen. Ganz schön knifflig!

		3		1	
5	6		3	2	
	5	4	2		3
2		6	4	5	
	1	2		4	5
	4	5	1		

		6		3	
5	4		6	2	
	3		1		6
6		1	2	4	
	1	5		6	2
	6		5		

	4		5		1
		5			
	3			6	
5		6		4	
	5		3		6
3				5	

	6		2		4
		3			
	5				1
3				6	
	3		1		
		6			3

Doppelt gemoppelt

Ist dir schon mal aufgefallen, dass in vielen deutschen Wörtern zwei gleiche Buchstaben direkt nebeneinander stehen? Zum Beispiel in Affe. Oder in Papppe. Oder in See. Diese Buchstaben

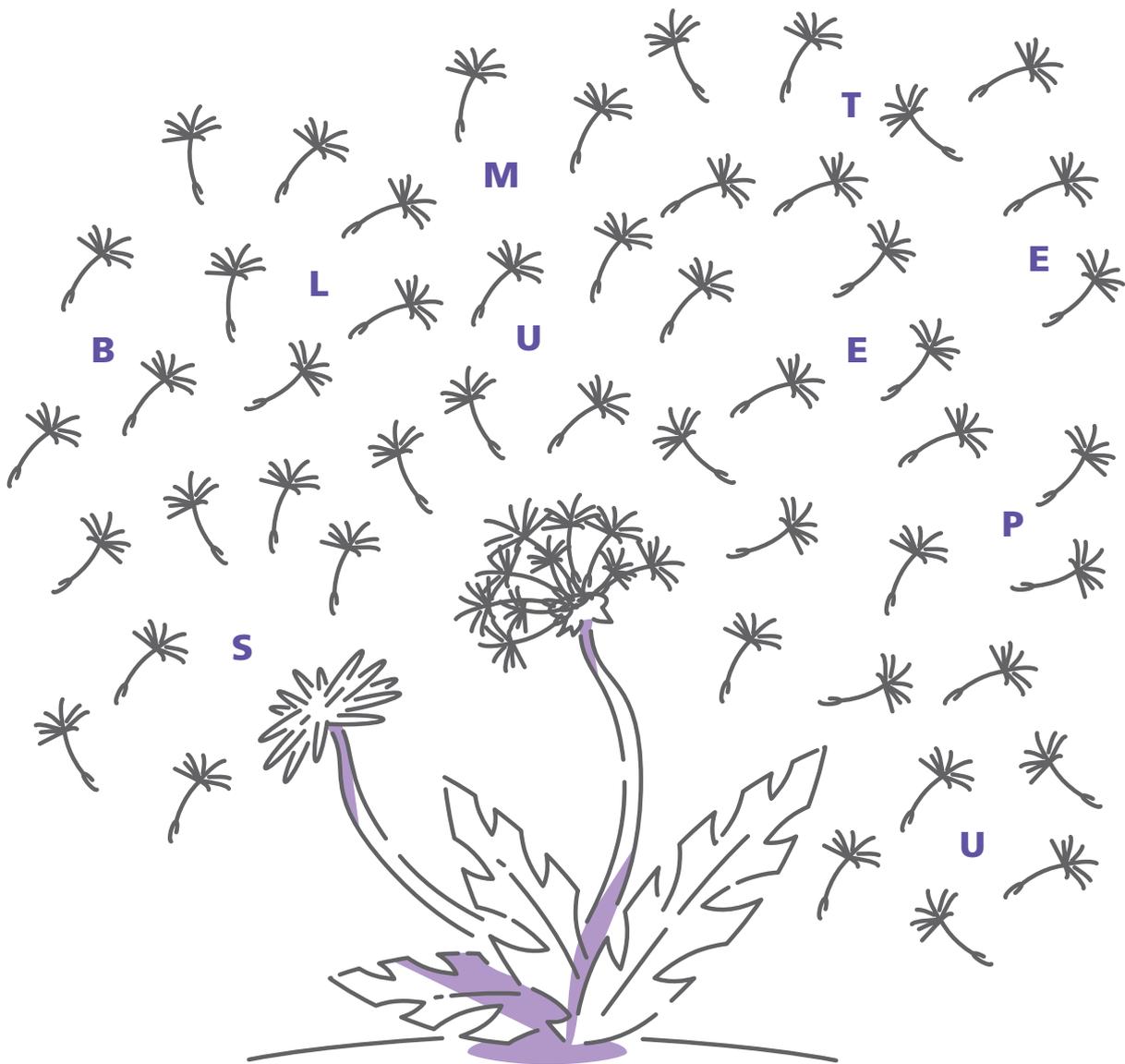
nennt man Doppelkonsonanten oder Doppelvokale (bei a, e, i, o und u). In der folgenden Liste haben wir ein paar davon – als Klein- und Großbuchstaben – versteckt. Findest du sie alle?

Xt	Ji	Ss	Ee	Dd	Dd	Zz	Dd	Ss
Uo	Ww	Bb	Fr	Fg	Re	Hg	We	Qw
Üö	Ee	Qw	Ui	Zt	Rr	Jk	Fd	Er
We	Äp	Kl	Gg	Lk	Hh	Cy	Ww	Aa
Yx	Tt	Xx	Vv	Öo	Kl	Cc	Jh	Mm
Gd	Öö	Qa	Ff	As	Rz	Fr	Lu	Nh

Pust-Pust-Pusteblyme

Diese Löwenzahnblüte hat jemand kräftig gepustet! Alle Einzelblüten fliegen wild durcheinander. Kannst du erkennen, wie viele es sind?

Ach, und wo kommen eigentlich diese Buchstaben her? Ob sie wohl ein richtiges Wort ergeben, wenn man sie in der richtigen Reihenfolge liest?



Ecken entdecken

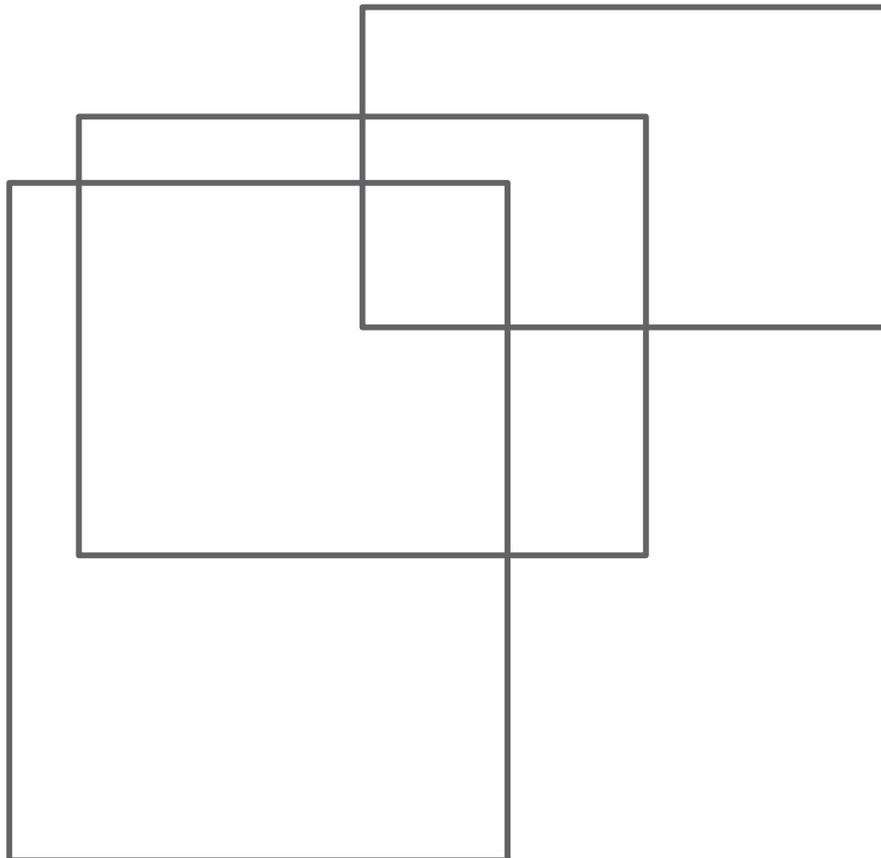
3 Vierecke? Oder doch ein paar mehr? Schätz doch mal, wie viele Vierecke sich auf dieser Abbildung verstecken. Danach kannst du sie durch-

zählen. Aber pass gut auf, manche entdeckst du erst beim zweiten Hinsehen. Und, wie nah war deine Schätzung an deiner Zählung?

Geschätzte Vierecke:



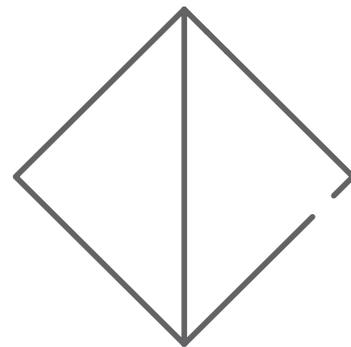
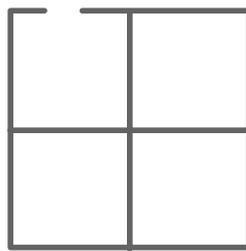
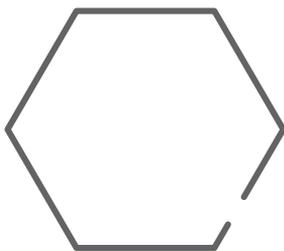
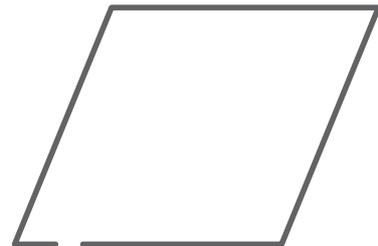
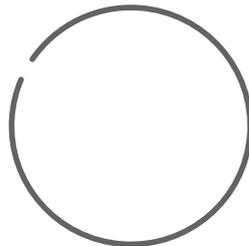
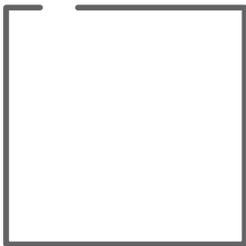
Gezählte Vierecke:



Einsame Pärchen

Ohje, uns ist die Farbe ausgegangen. Eigentlich wollten wir von jeder Figur zwei Stück abbilden, aber jetzt ist es nur eine. Kannst du die Figuren

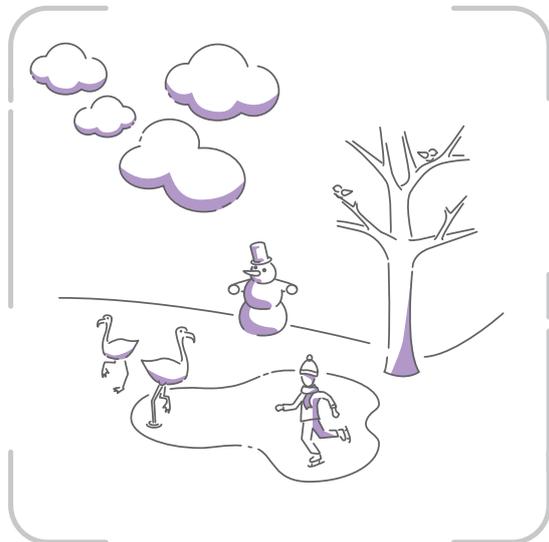
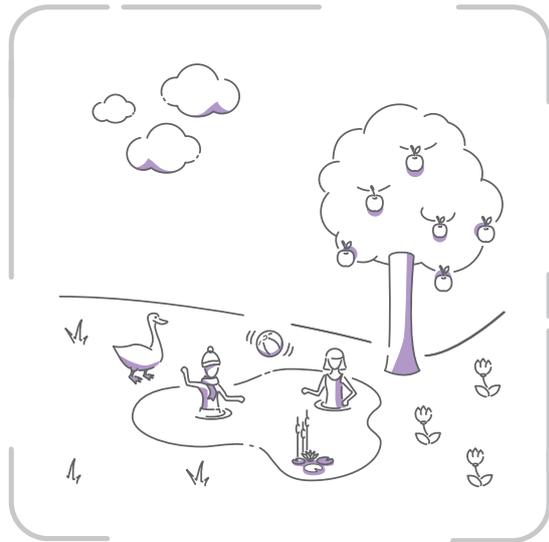
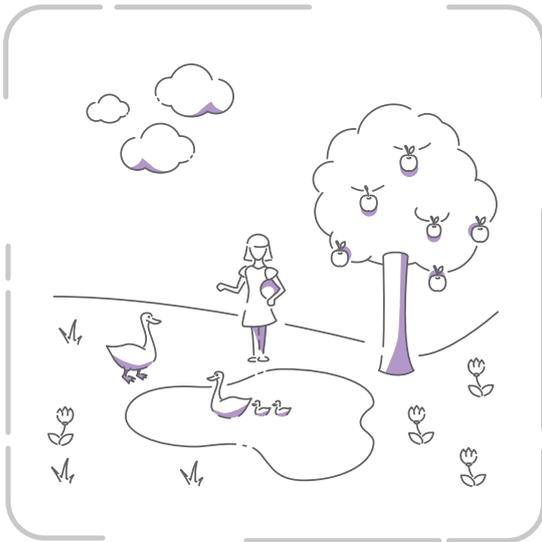
nachzeichnen – auch aus dem Gedächtnis? Schau dir die Figuren dazu 10 Sekunden lang an, dann deckst du sie mit einem Blatt ab und zeichnest sie nach.



Wetter-Gewirr

Sommer, Herbst, Winter, Frühling: Unser Zeichner hat einen kleinen Comic über die vier Jahreszeiten gemalt. Welche Zeichnung zeigt welche Jahreszeit? Leider kam er etwas durchein-

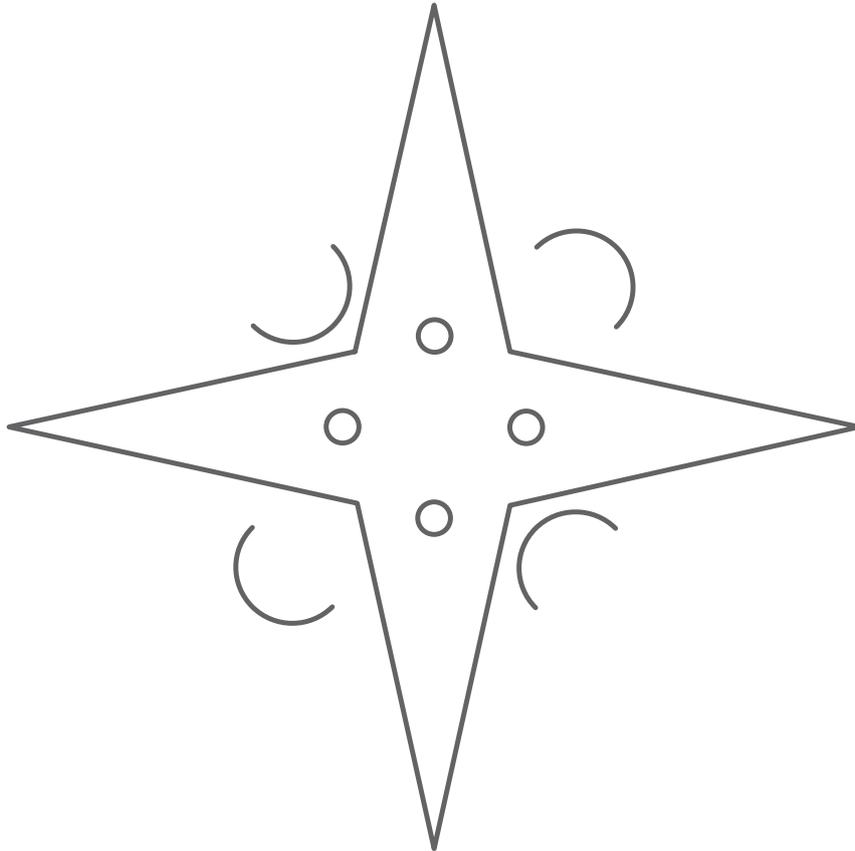
ander. Kannst du ihm zeigen, welche Details nicht zu welcher Jahreszeit passen?



Leuchtender Zwilling

Wusstest du, dass manche Sterne am Nachthimmel als Paare entstanden sind? Das hier ist so einer! Leider hat er seinen Partner verloren. Kannst du ihm helfen? Male seinen Partner auf

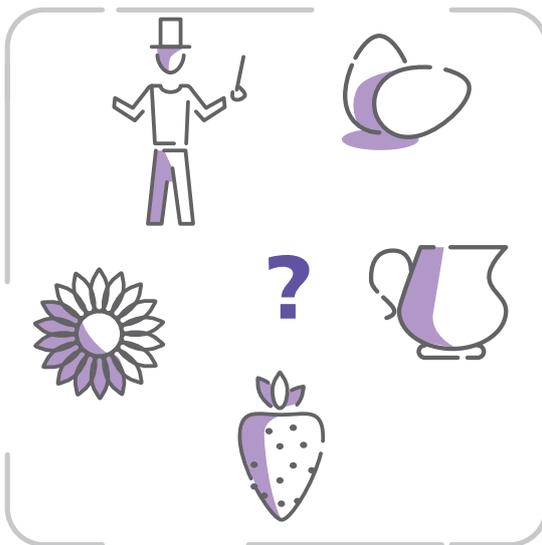
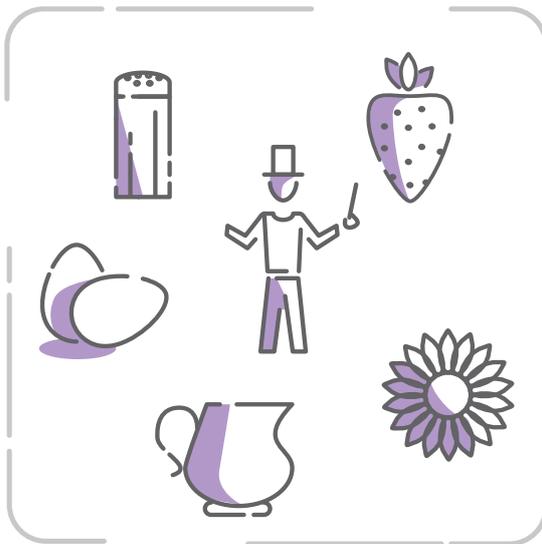
ein zweites Stück Papier, um die beiden wieder zu vereinen. Tipp: Sein Partner sieht genauso aus wie dieser Stern. Kannst du ihn aus dem Gedächtnis malen?



Weg war's

Für dieses Spiel fragst du am besten deine Mutter oder deinen Vater, ob sie es mit dir spielen. So geht's: Zuerst werden die unteren Kästchen mit einem Blatt Papier abgedeckt. Danach prägst du dir die Figuren in den oberen Käst-

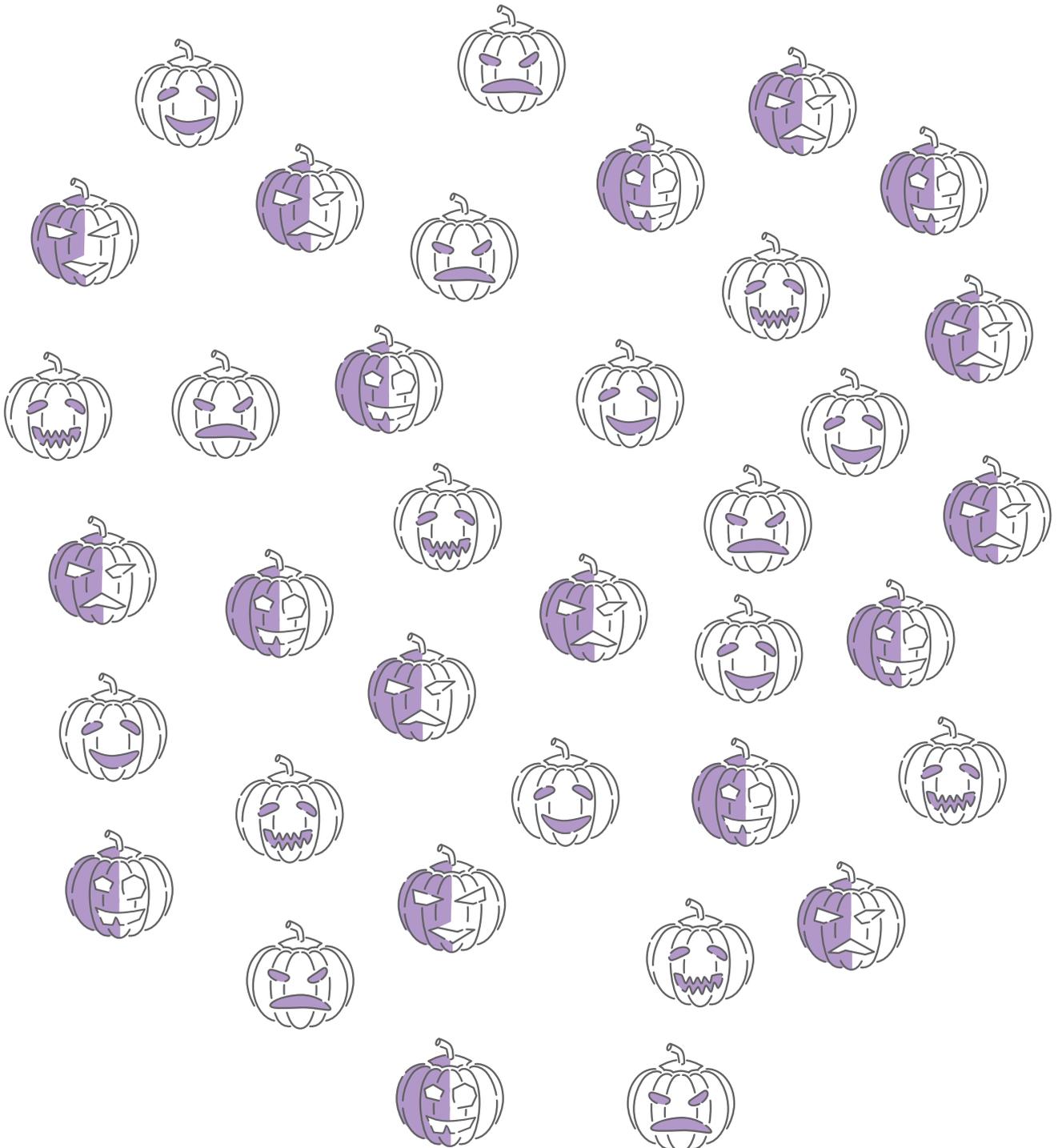
chen ein so gut du kannst. Wenn dein Mitspieler das Blatt nach oben schiebt, werden die unteren Kästchen aufgedeckt. Aber was ist denn da los? In jedem Kästchen fehlt eine Figur! Weißt du, welche es ist?



Dunkler Doppelgänger

Wie gruselig! Diese Kürbisköpfe treten immer als Paar auf: einer leuchtet, der andere nicht. Leider sind sie beim Aufstellen durcheinander gekommen. Kannst du die hellen Kürbisköpfe

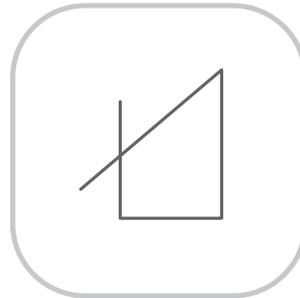
mit ihren dunklen Doppelgängern durch eine Linie verbinden? Nur so können sie an Halloween so richtig gruselig sein.



Gut in Form

Mit seinem Zauberstab aus Radiergummi hat der böse Blackus doch glatt die Formen aus den unteren Kästchen weggerubbelt. Kannst du sie aus dem Gedächtnis wieder rein malen? Merke

dir dazu immer nur eine Figur. Verdecke sie dann mit einem Blatt Papier und zeichne sie in eines der unteren Kästchen. Gespickt wird nicht!



Magische Mathematik

Als der Zaubererlehrling Blackus Junior heute Morgen seine Mathe-Hausaufgaben kontrollierte, war er geschockt: Er hatte die Zaubertinte benutzt – und die hat sich über Nacht aufgelöst!

Betroffen sind zum Glück nur die Rechenzeichen. Hilfst du ihm dabei, seine Hausaufgaben wieder in Ordnung zu bringen? Welche Rechenzeichen musst du einsetzen?

A 6 ?
 ... 4 ?
 ... 3 ?
 2 = 9

B 3 ?
 ... 2 ?
 ... 8 ?
 2 = 7

C 5 ?
 ... 4 ?
 ... 3 ?
 1 = 5

D 8 ?
 ... 2 ?
 ... 3 ?
 3 = 6

Lösungen Kopiervorlagen

Seite 20: Was für ein Wirrwarr!

ERFOLG

Seite 27: Wortgewand

Hinzufügen eines Buchstabens:

BAUM	REISE	FEILEN
KLEID	KURT	LEIDER
NELKE	TEER	KARTEN
BRETT	BRAND	KEIN

Weglassen eines Buchstabens:

AST	SCHAL	SAND
SCHRANK	EILE	EISEN
PLAN	EICHE	EILEN
KASSE	UND	LINSEN

Seite 28: Sudoku

4	2	3	5	1	6	1	2	6	4	3	5
5	6	1	3	2	4	5	4	3	6	2	1
1	5	4	2	6	3	2	3	4	1	5	6
2	3	6	4	5	1	6	5	1	2	4	3
3	1	2	6	4	5	4	1	5	3	6	2
6	4	5	1	3	2	3	6	2	5	1	4
6	4	3	5	2	1	1	6	5	2	3	4
2	1	5	6	3	4	4	2	3	6	1	5
1	3	4	2	6	5	6	5	2	3	4	1
5	2	6	1	4	3	3	4	1	5	6	2
4	5	2	3	1	6	2	3	4	1	5	6
3	6	1	4	5	2	5	1	6	4	2	3

Seite 29: Doppelt gemoppelt

Xt	Ji	Ss	Ee	Dd	Dd	Zz	Dd	Ss
Uo	Ww	Bb	Fr	Fg	Re	Hg	We	Qw
Üö	Ee	Qw	Ui	Zi	Rr	Jk	Fd	Er
We	Äp	Kl	Gg	Lk	Hh	Cy	Ww	Aa
Yx	Tt	Xx	Vv	Oo	Kl	Cc	Jh	Mm
Gd	Oö	Qa	Ff	As	Rz	Fr	Lu	Nh

Seite 30: Pust-Pust-Pustebume

49 Einzelblüten

PUSTEBLUME

Seite 31: Ecken entdecken

8 Vierecke

Seite 38: Magische Mathematik

A $6 + 4 - 3 + 2 = 9$

B $3 - 2 + 8 - 2 = 7$

C $5 + 4 - 3 - 1 = 5$

D $8 - 2 - 3 + 3 = 6$

HERAUSGEBER
MEDICE Arzneimittel Pütter GmbH & Co. KG,
Kuhloweg 37, 58638 Iserlohn, www.medice.de

GESTALTUNG, TEXTBEARBEITUNG, ILLUSTRATION
LEHN.STEIN GmbH, www.lehnstein.de

Ein Service von:

