

Konzentriert spielen – Spielend konzentrieren

Viele Fehler passieren, weil Gedanken und Handeln nicht im Einklang stehen. Das heißt, dass die momentane (geforderte) Tätigkeit nicht mit den Gedanken einhergeht, wodurch Wahrnehmungsfehler entstehen. Wenn sich lern- und konzentrationschwache Kinder Dingen widmen, die Spaß machen, fällt ihnen die Synchronisierung von Handeln und Gedanken leichter. Demnach ist es positiv, wenn spezielle Konzentrationsübungen, so wie Spiele, Spaß machen, da auf diese leichter zugegangen werden kann. Es ist also auch wichtig herauszufinden, welche Spiele tatsächlich Spaß machen und welche weniger.

Empfehlenswert ist es, jeden Tag entweder 15-30 Minuten lang eines der Spiele zu spielen oder eine der Übungen durchzuführen um eine dauerhafte Verbesserung der individuellen Konzentrationsleistung zu ermöglichen.

Beim Lernen unter Stress wird die Weiterleitung des Nervenstroms blockiert. Deshalb sollten immer vor Phasen der erhöhten Konzentration Entspannungsphasen eingelegt werden. Hier muss immer berücksichtigt werden, dass der Körper und Geist eine Einheit bilden und ein entspannter Geist nur in einem entspannten Körper wirkt.

Durch Spielen kann die Grundhaltung konzentrierten Arbeitens geübt werden. Viele Spiele, auch sogenannte „Klassiker“, wie Uno, Mühle, 4 gewinnt und natürlich Schach, verlangen vom Kind eine erhöhte Aufmerksamkeit und die konzentrierte Hinwendung zu einem Wirklichkeitsausschnitt. Besonders geeignet sind Spiele, die von den Kindern ein dauerhaftes „Mitdenken“ erfordern, ein „Dabeibleiben“, aber auch das Vorausdenken möglicher Spielzüge der GegnerInnen. So kann z.B. auch schon Monopoly konzentrationsfördernd sein, da es einerseits Durchhaltevermögen bei den Kindern erfordert und zum anderen die Kinder ständig darauf achten müssen, ob jemand auf ihr Feld kommt usw.

Spiele sollen die Fantasie anregen und vor allem Spaß machen. Wenn ein Kind keine Freude an dem dargebotenen Spiel hat, verfällt es wieder in ein „Ich muss!“, das es schon bei so vielen anderen Aktivitäten des täglichen Lebens erfährt. Oft sind es ganz einfache Spiele, die trotzdem für die Kinder einen hohen Aufforderungscharakter haben. Deshalb ist es von großem Vorteil, wenn Eltern Möglichkeiten nützen, bei denen sie Spiele mit den Kindern ausprobieren können. Und, auch wenn es manchmal schwierig zu verstehen ist, nicht jedes Spiel, das den Eltern Spaß macht, muss auch für die Kinder interessant sein. Andererseits ist es aber auch wichtig, dass die Eltern Freude am gemeinsamen Spiel haben.

Spiele ist die natürlichste und lustvollste Form, Kinder an konzentriertes Arbeiten heranzuführen. Zusätzlich lernen die Kinder, mit Frustrationen umzugehen, steigern aber auch ihr Selbstwertgefühl, ihre Aufnahmefähigkeit wird erhöht und die gemeinsame Beziehung wird gefestigt. Spielen ist auch eine Form, in der Eltern ihre Kinder fördern und unterstützen können, ohne dass erneut schulische Inhalte im Vordergrund stehen.

Erfolgslebnisse sind grundlegend wichtig dafür, dass Kinder die Bereitschaft zeigen, bei einer Sache zu bleiben. Deshalb ist, wie in allen Lebenslagen, auch beim Spielen Lob ein wichtiger Faktor. Auch wenn ein Kinder verliert, kann es von den Eltern gelobt werden, dafür dass es gut gespielt hat, das Spiel schon besser kann, als beim letzten Mal, oder diesmal schon ein besseres Ergebnis erzielt hat.

Im Folgenden finden Sie eine Liste von ausgewählten Spielen, die vor allem im Bereich Konzentration, Aufmerksamkeit und Gedächtnis fördernd wirken. Die Angaben zu Hersteller und SpielerInnenanzahl werden ergänzt durch eine kurze Spielbeschreibung und eine Auflistung der wesentlichen Förderbereiche.

wienXtra-spielebox

Albertgasse 35/II

1080 Wien

Erreichbarkeit: U6 Josefstädterstraße, Bim 5, 33, 2, Bus 13A

Tel: Tel. +43-1-4000-83424

spielebox@wienXtra.at

www.spielebox.at

Öffnungszeiten:

Mo, Mi, Fr 13:00-18:30; Di, Do 10:00-12:00 und Sa (Okt.–März) 10:00-14:00

Titel	Verlag	SpielerInnen-Anzahl	Beschreibung	Förderbereiche
Animalogic	Huch & friends	1	Kamele, Löwen, Nilpferde und Giraffen unterschiedlicher Farben stehen am Fluss und wollen diesen überqueren. Dabei müssen sie aber zwei Regeln beachten: Hinter einander dürfen immer nur Tiere der gleichen Farbe oder der gleichen Art losmarschieren und kein Tier darf ein anderes überspringen. Wie die Tiere zu Beginn platziert werden, ist im Aufgabenheft zu finden. Zu Beginn geht es noch sehr einfach, doch werden die Aufstellungen mit jedem Mal schwieriger.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Konzentration ▪ Logik ▪ Vorausschauendes Denken ▪ Kombination
Blokus	Winning Moves	2-4	JedeR SpielerIn versucht möglichst viele seiner/ihrer 21 Steine auf dem Spielbrett zu platzieren. Dabei dürfen und müssen sich die Spielsteine der eigenen Farbe immer nur an den Ecken, niemals an den Seiten berühren. Gleichzeitig wird versucht, den anderen SpielerInnen ihre Möglichkeiten zu verbauen.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Vorausschauendes Denken ▪ Raumorientierung ▪ Konzentration
Chromino	Piatnik	1-8	Eine Domino-Variante, bei der jeder Stein aus 3 Farben besteht. Die Steine müssen an jeweils 2 Seiten angelegt werden.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Raumorientierung ▪ Konzentration
Confusion	Ravensburger	2-5	Es wird mit 3 Würfeln gewürfelt und je nach Kombination der Würfel muss auf eine bestimmte Weise reagiert oder auch nicht reagiert werden. Hier wird manchmal die Unterscheidung zwischen rot und blau bereits zu einer schwierigen Aufgabe...	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Visuelle Wahrnehmung ▪ Konzentration ▪ Reaktion
Da Vinci Code	Winning Moves	2-4	Hier geht es darum die Zahlencodes der MitspielerInnen zu erraten, bevor diese den eigenen geknackt haben. Mit jedem Spielzug erhält man mehr Hinweise auf die Codes der anderen. Dabei muss man anhand der eigenen Zahlen nicht nur kombinieren, welche noch im Spiel sind, sondern auch anhand dessen, was die anderen bereits erfragt haben.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Auditives Gedächtnis ▪ Kombination ▪ Logik ▪ Konzentration

Titel	Verlag	SpielerInnen-Anzahl	Beschreibung	Förderbereiche
Die Sprache des Manitu	Drei Magier Spiele	2-6	Der Häuptling liest seinen IndianerInnen eine Silbe vor. Diese wird von dem/der ersten SpielerIn wiederholt. Eine weitere Silbe kommt dazu, beide Silben werden von dem/der zweiten SpielerIn wiederholt. So geht es weiter, bis immer längere Silbenschlangen und dabei höchst komische Worte entstehen. „Ich packe meinen Koffer“ auf indianisch...	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Auditives Gedächtnis ▪ Lesen ▪ Konzentration
Die Story vom Pferd	Ravensburger	2-4	Gemeinsam werden durch Begriffskärtchen vier verschiedene Geschichten erzählt, die nicht nur weitergesponnen, sondern jedes Mal auch nacherzählt werden müssen. Dabei entstehen nicht nur span-nende, sondern oft auch skurrile, lustige oder traurige Geschichten.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gedächtnis ▪ Kreativität ▪ Sprache ▪ Konzentration
Fischers Fritze fischt frische Fische	Amigo	2-5	Im Meer schwimmen nicht nur viele bunte Fische, sondern auch alte Schuhe. Je nachdem, was mit den beiden Würfeln gewürfelt wurde, muss ein roter Schwertfisch oder ein blauer Kugelfisch oder anderes aus dem Meer gefischt werden. Doch Achtung vor den alten Schuhen, die bringen Minuspunkte! Die SpielerInnen müssen sich nicht nur mer-ken, welche Fische noch im Meer schwimmen, sondern auch, welche schon von den anderen herausgefischt wurden. Denn die können auch geklaut werden. So wird man manchmal auch einen alten Schuh los...	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Visuelles Gedächtnis ▪ Konzentration
Halli Galli	Amigo	2-6	Die Karten werden an alle MitspielerInnen verteilt. Auf den Karten befinden sich unterschiedliche Früchte in unterschiedlicher Anzahl. Nun werden die Karten nach der Reihe von den MitspielerInnen aufgedeckt. Sobald 5 gleiche Früchte zu sehen sind, muss so schnell wie möglich auf die Glocke in der Mitte geschlagen werden. Der/die Spie-lerIn, der/die das als ErsteR geschafft hat, darf alle ausliegenden Kar-ten an sich nehmen. Und schon geht es weiter...	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reaktion ▪ Mengen-wahrnehmung ▪ Konzentration

Titel	Verlag	SpielerInnen-Anzahl	Beschreibung	Förderbereiche
Kugel Blitz	Noris	2-4	In einer Arena befinden sich viele Kugeln unterschiedlicher Farbe mit unterschiedlichen Zahlen darauf. JedeR SpielerIn erhält eine Röhre, mit der die Kugeln eingefangen werden können. Nun wird die erste Karte aufgedeckt, auf der sich unterschiedliche Aufgaben befinden. Entweder müssen die farbigen Kugeln in einer bestimmten Reihenfolge eingefangen werden, oder die Zahlen, oder eine Zahl muss das Ergebnis sein, wenn die Ziffern auf den eingefangenen Kugeln zusammengezählt werden. Dadurch ergeben sich viele Spielvarianten in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Serialität ▪ Rechnen ▪ Mengenwahrnehmung ▪ Konzentration ▪ Reaktion ▪ Schnelligkeit
Ligretto	Schmidt	2-4	Alle spielen gleichzeitig. JedeR SpielerIn erhält einen Satz Karten, die auf einen Stapel, eine Reihe und Handkarten aufgeteilt werden. Nun müssen alle SpielerInnen versuchen, so schnell wie möglich ihre Karten loszuwerden, indem sie in der Mitte nach Farben und Zahlen sortiert abgelegt werden.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reaktion ▪ Schnelligkeit ▪ Konzentration
Logeo	Huch friends	1	Quadrate, Dreiecke und Kreise in jeweils drei Farben müssen auf dem Spielfeld platziert werden. Dazu gibt es Anweisungen, die anfänglich noch sehr einfach sind, von Aufgabe zu Aufgabe jedoch immer schwieriger werden und kombinatorisches Denken erfordern.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kombination ▪ Logik ▪ Konzentration
Ma Ni Ki	Jumbo	2-10	Der Zirkusdompteur zeigt seine gewagte Nummer mit Elefant, Löwe und Eisbär. Diese sollen unterschiedlich auf- oder nebeneinander sitzen, je nachdem, was die Aufgaben karte vorgibt. Dabei hat der Dompteur fünf unterschiedliche Kommandos, die er den Tieren in der richtigen Reihenfolge zurufen muss, damit diese die gewünschten Plätze einnehmen.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Serialität ▪ Konzentration ▪ Gedächtnis

Titel	Verlag	SpielerInnen-Anzahl	Beschreibung	Förderbereiche
Mastermind / Geheimcode	versch.	2	Der Farbcode des Gegenübers muss geknackt werden. Dabei erhält der/die SpielerIn mit jedem Zug neue Hinweise, die ihn/sie schließlich durch kluges Kombinieren zur Lösung bringen.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kombination ▪ Logik ▪ Konzentration
Mega Meal	Ravensburger	2-5	Der/Die SpielerIn ist MitarbeiterIn in einem Fast-Food-Restaurant. Dabei muss es schnell gehen und die Bestellung muss richtig durchgeführt werden. Also vier Cheeseburger, drei Mal Pommes – und wie viel Cola waren das nun gleich?	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Auditives Gedächtnis ▪ Konzentration
Murmel Monster	Ravensburger	2-4	Das Monster hält in seiner Glaskugel sieben Kugeln gefangen. Diese werden nun geschüttelt und ergeben ein bestimmtes Muster. Nun müssen die SpielerInnen so schnell wie möglich dieses Muster auf den Monsterkärtchen wiederfinden und sich dieses schnappen.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reaktion ▪ Visuelle Wahrnehmung ▪ Konzentration
Ohren auf!	Amigo	2-6	Wie bei Memory liegen Karten auf dem Tisch. Allerdings sehen sich die SpielerInnen die Karten nicht selbst an, sondern zeigen sie ihrem Gegenüber. DieseR macht dann das passende Geräusch und erst wenn zwei gleiche Geräusche erklingen, darf das Kartenpaar behalten werden. Miauen, Bellen, Klingeln oder Hupen – wer hat die wenigsten Frösche im Ohr?	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Auditives Gedächtnis ▪ Konzentration
River Crossing	HCM	1	Ein Holzfäller muss über den Fluss und will dabei weder von den wartenden Schlangen, noch von den Krokodilen und schon gar nicht von den Piranhas gefressen werden. Im Fluss gibt es ein paar Baumstümpfe, über die der Holzfäller durch geschicktes Versetzen der ihm zur Verfügung stehenden Baumstämme auf die andere Seite des Flusses gelangt. Durch seine magnetischen Füße kann der Holzfäller die Baumstämme über andere Baumstämme tragen und so ans Ziel kommen. Die Aufgaben werden von Mal zu Mal schwieriger.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Konzentration ▪ Logik ▪ Vorausschauendes Denken ▪ Kombination

Titel	Verlag	SpielerInnen-Anzahl	Beschreibung	Förderbereiche
Rolit	Goliath	2-4	Vierfarbige Kugeln werden abwechselnd von den SpielerInnen auf dem Spielfeld platziert. Kann einE SpielerIn mit den Kugeln ihrer Farbe andere Kugeln einschließen, nehmen die eingeschlossenen Kugeln diese Farbe an. Gewonnen hat, wer am Schluss die meisten Kugeln in die eigene Farbe verwandeln konnte.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Vorausschauendes Denken ▪ Raumorientierung ▪ Konzentration
Rush Hour	HCM	1	Das rote Auto steckt im Stau und muss durch geschicktes Manövrieren der anderen Autos zum Ausgang gebracht werden. Eine Karte gibt an, wie die Autos auf dem Feld platziert werden. Anfänglich sind die Aufgaben noch einfach, doch steigt der Schwierigkeitsgrad mit jeder Karte an. Sind alle Karten gelöst, gibt es Ergänzungskarten.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Konzentration ▪ Logik ▪ Vorausschauendes Denken ▪ Kombination
Set	Ravensburger	2-8	Aus den auf dem Tisch liegenden Karten müssen Sets zu jeweils 3 Karten gebildet werden. Diese müssen sich in Form, Farbe, Fülle und Menge immer jeweils entweder unterscheiden oder gleich sein. Wer am schnellsten ein Set findet, darf sich die Karten behalten, dann wird sofort nachgelegt und neue Sets müssen gebildet werden-	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kombination ▪ Reaktion ▪ Visuelle Wahrnehmung ▪ Mengenwahrnehmung ▪ Konzentration ▪ Schnelligkeit
Skip Bo	Mattel	2-6	Bei diesem Kartenspiel muss ein Kartenstapel in numerischer Reihenfolge abgelegt werden und zwar bevor dies die anderen MitspielerInnen schaffen. Dabei muss gut überlegt werden, wann ein Joker gespielt, wann abgewartet und eine Karte nicht gespielt wird, die einem/einer andereN SpielerIn weiterhilft.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Vorausschauendes Denken ▪ Konzentration
Sudoku – Das Spiel	Winning Moves	1-4	Die Zahlen von 1 bis 9 müssen so in den 81 Feldern angeordnet werden, dass keine Zahl pro Reihe, Spalte oder Quadrat doppelt vorkommt.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kombination ▪ Logik ▪ Konzentration

Titel	Verlag	SpielerInnen-Anzahl	Beschreibung	Förderbereiche
Take it easy	Ravensburger	1-6	JedeR SpielerIn legt die gleichen Kärtchen mit jeweils 3 Farblinien auf das sechseckige Spielfeld. Im Laufe des Spiels sollen möglichst viele durchgängige Linien entstehen, die am Schluss zusammengerechnet und verglichen werden. Doch bereits eine unpassende Karte macht eine Reihe völlig zunichte, wodurch es gegen Ende des Spiels immer schwieriger wird, die Karten anzulegen.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Vorausschauendes Denken ▪ Rechnen ▪ Raumorientierung ▪ Konzentration
Tangram	versch.	1	Aus unterschiedlich geformten Plättchen sollen vorgegebene Figuren gelegt werden. Am Anfang noch ganz einfach, aber von Figur zu Figur schwieriger und kniffliger. Ein klassisches chinesisches Legespiel, das mit immer neuen Puzzles herausfordert.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Konzentration ▪ Visuelle Wahrnehmung
Think – Alles gemerkt?	Ravensburger	2-5	Kühe, Katzen, Schweine, Schafe und Hunde kommen auf die Geburtstagsparty – alle mit unterschiedlichen Kopfbedeckungen und unterschiedlichen Geschenken. Als GastgeberInnen müssen sich die SpielerInnen natürlich merken, welches Geschenk von wem kam und welche Kopfbedeckung wem gehört. Da ist gutes Gedächtnis und vollste Konzentration gefordert!	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Visuelles Gedächtnis ▪ Konzentration
Think - Denkkrimi	Ravensburger	1-6	Mittels Hinweiskarten werden 4-6 Kriminalfälle konstruiert. Dabei müssen die SpielerInnen sich nicht nur die eigenen Fälle, sondern auch die Fälle der MitspielerInnen merken und weiterdenken. Je nachdem, wie gut man sich die Fälle merkt, steigt man die Karriereleiter hinauf oder hinunter, bis eineR es zum Polizeipräsidenten geschafft hat.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Auditives Gedächtnis ▪ Kreativität ▪ Sprache ▪ Konzentration
Think – Mandala	Ravensburger	1-3	Karten mit unterschiedlichen Mustern können immer wieder zu neuen Mandalas gelegt werden oder nach vorgegebenen Aufgabenstellungen aneinandergefügt werden. Dabei ist die einzige Regel, die es zu beachten gilt, die der Symmetrie.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Visuelle Wahrnehmung ▪ Raumorientierung ▪ Konzentration

Titel	Verlag	SpielerInnen-Anzahl	Beschreibung	Förderbereiche
Tohu Wabohu	Goldsieber	3-6	Kärtchen unterschiedlicher Form und mit unterschiedlichen Farbkombinationen liegen im Tohuwabohu auf dem Tisch bereit. Nun wird eine Aufgabenkarte aufgedeckt und die SpielerInnen müssen so schnell wie möglich die passenden Kärtchen finden.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Visuelle Wahrnehmung ▪ Reaktion ▪ Konzentration
Zoom In!	Jumbo	2-8	Auf den ersten Blick wirkt das Spielfeld wie ein völlig wirres Zusammenspiel von Linien, aber je näher man „heranzoomt“, umso mehr Einzelheiten offenbaren sich. Alle SpielerInnen versuchen gleichzeitig, den auf der Aufgabenkarte abgebildeten Gegenstand auf dem Spielfeld zu entdecken – dabei kann dieser ganz klein irgendwo versteckt sein oder ganz groß über vielen anderen Gegenständen liegen.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Visuelle Wahrnehmung ▪ Konzentration

Diese Spielereihe wurde zusammengestellt von Mag^a Agnes Sykora, Institut für Bildungsbegleitung (www.bildungsbegleitung.at).

wienXtra-spielebox

Albertgasse 35/II

1080 Wien

Erreichbarkeit: U6 Josefstädterstraße, Bim 5, 33, 2, Bus 13A

Tel: Tel. +43-1-4000-83424

<mailto:spielebox@wienXtra.at>

<http://www.spielebox.at>

Öffnungszeiten:

Mo, Mi, Fr 13:00-18:30; Di, Do 10:00-12:00 und Sa (Okt.–März) 10:00-14:00