

Förderung der Aufmerksamkeit,
Handlungssteuerung, Impulskontrolle
und Merkfähigkeit von Kindern
zwischen dem 9. und 11. Lebensjahr

Christian Roth

veröffentlicht unter den socialnet Materialien

Publikationsdatum: 01.10.2021

URL: <https://www.socialnet.de/materialien/29352.php>

Förderung der Aufmerksamkeit, Handlungssteuerung, Impulskontrolle und Merkfähigkeit von Kindern zwischen dem 9. und 11. Lebensjahr

	Seite
1. Memorierungstechniken und Aufgabenformate	2
1.1 Aufgaben zur Förderung der Merkfähigkeit	
1.2 Aufgaben zur Förderung der Aufmerksamkeit	
1.3 Aufgaben zur Förderung der Impulskontrollfähigkeit und Handlungssteuerung	
2. Ablaufstruktur des Trainings	6
3. Materialauswahl und -einsatz	7
4. Verhaltensmodifizierende Methoden	8
5. Trainingsplan	10
6. Trainingsprogramm	11
7. Literaturverzeichnis	66

1. Memorierungstechniken und Aufgabenformate

Das Trainingsprogramm beinhaltet zahlreiche Übungen zur Merkfähigkeit. Lepach et al. (2010) subsumieren darunter die visuelle und die auditive Merkfähigkeit, und nennen als weitere Unterformen die visuell-figurale und die numerische Merkfähigkeit. Dazu können mit den Kindern Memorierungstechniken eingeübt werden, wie z.B. die Methode des „Echos“ zur Gedächtnisunterstützung oder die der „Rastertechnik“ zur Mustererkennung.

Um die Trainingseinheiten abwechslungsreich zu gestalten, können die Aufgaben in verschiedenen Formaten ausgeführt werden. Die einzelnen Aufgabenformate richten sich nach den Aktionen, die das Kind im Training ausführen soll. Dabei sind drei Aufgabenformate zu unterscheiden:

- (1) Das Einsammeln der Magnetfiguren an den Parcoursgeräten mit anschließendem Aufbau an der Magnettafel in freier oder serieller Folge.
- (2) Die Mitnahme der Magnetfiguren ausgehend von der Magnettafel mit anschließendem Anheften der Magnete an den Parcoursgeräten in freier oder serieller Folge.
- (3) Das Merken eines Musters oder einer seriellen Folge mit dem Wiederaufbau bzw. -herstellung des Musters oder der seriellen Folge nach erfolgtem Parcourslauf an der Magnettafel.

Aufgabenformate, die das freie Spannen-Maß des Arbeitsgedächtnisses betreffen, können auch als Auswahlaufgaben bezeichnet werden, da das Kind aus einer Menge von Symbolen, Ziffern, Figuren oder Farben die richtigen auswählen muss, um die Lösung darstellen zu können. Bei der Durchführung der Aufgaben zur Förderung der Spannen-Maße ist die Kapazität des Arbeitsgedächtnisses zu berücksichtigen. Im Arbeitsgedächtnis können Informationen für ca. 30 Sekunden zwischengespeichert werden (vgl. Resch et al., 1999). Deshalb sollte der Parcourslauf, insbesondere bei Aufgaben des dritten Formats, bei denen Informationen zu Beginn der Parcoursrunde visuell oder akustisch zu erfassen sind, innerhalb dieser Zeitspanne zum Abschluss gebracht werden.

1.1 Aufgaben zur Förderung der Merkfähigkeit

Zur Förderung der Merkfähigkeit werden insbesondere Übungen zur Erweiterung des Wortspannen- und Zahlenspannen-Maßes und zur Mustererkennung eingesetzt. Der Schwierigkeitsgrad der Aufgaben wird innerhalb einiger Übungseinheiten sukzessive erhöht. Bei Aufgaben, die das Wortspannen-Maß betreffen, werden die ersten Übungen mit zweisilbigen Wörtern durchgeführt und zu einem späteren Zeitpunkt Übungen mit Wörtern, die sich aus drei oder mehr Silben zusammensetzen.

Eine Vielzahl der Übungen richtet sich nach den im voran gegangenen Abschnitt beschriebenen Aufgabenformaten. Dabei verändern sich in erster Linie die Anzahl der zu merkenden Ziffern, Wörtern, Farben oder der Aufbau und die Anzahl der Symbole. Darüber hinaus werden auch andere Übungen durchgeführt, wie eine der Übungen zum Wortspannen-Maß, bei der sich das Kind in einem auf der Magnettafel abgebildeten Haus die Positionierung von Tierfiguren merken, und diese nach dem Lauf einer Parcoursrunde wieder in ihre ursprünglichen Positionen bringen soll (vgl. Lepach et al., 2010). Zum Zahlenspannen-Maß werden auch Rechenaufgaben gestellt, bei denen sich das Kind die Zwischenergebnisse der einzelnen Aufgaben merken soll und zu dem Ergebnis der jeweiligen Folgeaufgabe addiert. Den wohl höchsten Schwierigkeitsgrad stellen die Aufgaben dar, bei denen geometrische Figuren kodiert werden sollen. Jede geometrische Figur steht für eine Ziffer, die sich das Kind merken soll. Die Aufgabe besteht darin, die geometrischen Figuren, die an den Hürden hängen, zu dekodieren und die Rechenaufgaben, die sich nach dem Dekodiervorgang ergeben, zu lösen. Die ermittelten Einzelergebnisse an den Parcoursgeräten sollen ebenfalls addiert werden und führen so zu einem Gesamtergebnis nach erfolgtem Parcourslauf.

1.2 Aufgaben zur Förderung der Aufmerksamkeit

Bei den Aufgaben zur Förderung der Aufmerksamkeit steht neben der Daueraufmerksamkeit die Aufmerksamkeitskomponente der fokussierten Aufmerksamkeit im Vordergrund. Der Aufmerksamkeitsfokus der Kinder, der mit einem Lichtkegel vergleichbar ist, richtet sich dabei auf die entsprechenden Reize. Störreize sowie nebensächliche Informationen sollen dabei ins Dunkel treten (vgl. Amelang & Schmidt-Atzert, 2006; Jacobs & Petermann, 2013).

Zur gezielten Förderung der visuellen Aufmerksamkeit muss das Kind Veränderungen auf Abbildungen eines Bauernhofs erkennen. Auf den Bildern, die an den Parcoursgeräten heften, sind ausgehend von dem Bild, welches an der Magnettafel hängt, insgesamt zehn

Veränderungen festzustellen. Das Kind hat die Aufgabe, das Bild in drei Teilbereiche zu untergliedern, ein entsprechender Rasterbogen wird dem Kind dazu ausgehändigt. Der Aufmerksamkeitsfokus wird so jeweils auf einen Teilbereich des Bildes gerichtet, anstatt auf das gesamte Bild mit sämtlichen Reizen.

Zur Verbesserung der akustischen Aufmerksamkeit werden dem Kind während des Parcourslaufs Abschnitte einer Kurzgeschichte erzählt. Dazu wird er mit einem akustischen Stopp-Signal und der Stopp-Karte vor jedem Erzählabschnitt dazu aufgefordert, anzuhalten und genau zuzuhören. Nach erfolgtem Parcourslauf soll er bei einigen Übungen den Inhalt der Geschichte und bei anderen Übungen die genannten Tiernamen wiedergeben. Bei der Nacherzählung der Geschichte sollen möglichst die im Trainingsmanual aufgeführten Stichworte genannt werden.

1.3 Aufgaben zur Förderung der Impulskontrollfähigkeit und Handlungssteuerung

Der dritte Förderschwerpunkt liegt auf der Impulskontrolle und der Handlungssteuerung. Für die Förderung werden die in Kapitel 5 beschriebenen Karten benötigt. Die Karten dienen zur Umsetzung der Methode des kognitiven Modellierens, bei der auf der dritten Stufe des Stufenmodells, die offene Selbstinstruierung als Zielmarke steht. So soll das Kind in die Lage versetzt werden, seine eigenen Handlungen, später auch ohne Einsatz von Signalkarten, im richtigen Moment stoppen und daraufhin zielgerichtet strukturieren zu können. In den ersten Sitzungen werden die Karten von der Fachkraft als von außen vorgegebene Impulse eingesetzt. Später setzt das Kind die Signalkarten selbstständig ein. Welche der Signalkarten bei der jeweiligen Übung benötigt werden, kann das Kind im Verlauf des Trainings selbstständig entscheiden.

Die erste Signalkarte, die beim Training zum Einsatz kommt, ist die Stopp-Karte. Alle Übungen zur Förderung der Impulskontrolle werden von einem verbalen Stopp-Signal und/oder einem nonverbalen Stopp-Symbol durch das Hochhalten der Signalkarte begleitet. Bei der Einführungsübung soll das Kind an vier Stellen des Parcours den Lauf auf Zuruf der Fachkraft unmittelbar stoppen. Daraufhin soll das Kind einige Sekunden bewegungslos stehen bleiben. In folgenden Übungen setzt sich das Kind an zwei bis drei beliebigen Stellen des Parcours das Stopp-Symbol selbstständig. Andere Übungen im Zusammenhang mit dem Stopp-Signal werden in Verbindung mit den Impuls- sowie Ereigniskarten gestellt. Dabei muss das Kind zwischenmenschliche Reaktionsmöglichkeiten auf ein Verhalten von Personen, die auf den Impulskarten abgebildet sind, nennen. Bei einer weiteren Übung sollen für alltägliche

Ereignisse, die mit den Ereigniskarten symbolisiert werden, mögliche Verhaltensweisen genannt und beschrieben werden.

Mit der Einführung des Stopp-Signals soll es dem Kind ermöglicht werden, Impulse stoppen und in der Folge Handlungen besser planen, steuern und kontrollieren bzw. korrigieren zu können. Eine besonders effektive Form der Handlungsplanung sind, Wenn-Dann-Pläne. In experimentellen Studien konnte nachgewiesen werden, dass bspw. Kinder mit ADHS von der Formulierung von Wenn-Dann-Plänen in besonderem Maße profitieren (vgl. Gollwitzer & Sheeran, 2006 in Gawrilow et al., 2011). Im Trainingsverlauf wird mit Hilfe von Wenn-Dann-Plänen das vorausschauende Planen von Handlungen eintrainiert, um darauf aufbauend die geplanten Handlungen mit zwischengelagerten Kontroll- und Korrekturschritten durchführen, und eine abschließende Kontrolle der durchgeführten Handlungen vornehmen zu können. Das Kind bekommt bei diesen Übungen Wenn-Dann-Fragen gestellt. Die Fachkraft formuliert zur ersten Übung die Wenn-Situation. Das Kind soll daraufhin seine Antwort mit „Dann“ einleiten, wie z.B. „Wenn dich ein anderes Kind ärgert, dann...“. Die Folgeübungen zur Handlungssteuerung werden u.a. auch mit Ereigniskarten durchgeführt. Nach der Dann-Antwort folgt das Kind einer mehrgliedrigen Handlungskette: Planung, Durchführung und Kontrolle. So sollen in der zweiten Übung Ausflüge sowie Handlungsoptionen nach einer Fahrradpanne geplant werden. Weitere Übungen beinhalten alltägliche Ereignisse, bei denen Ereigniskarten genutzt werden, die dem Kind bekannt sind. Jede Handlungssequenz muss vor der Durchführung geplant und Positionen in der Parcoursrunde festgelegt werden. Eine weitere Übung beinhaltet, dass sich das Kind einen Pfad in einer Fotokopie des Parcoursaufbaus einzeichnet (Planung), sich diesen Parcourspfad merkt, den Parcours läuft (Durchführung) und abschließend überprüft, ob es den eingezeichneten Pfad eingehalten hat (Kontrolle).

2. Ablaufstruktur des Trainings

Im Folgenden wird die allgemeine Ablaufstruktur des Trainingsprogramms skizziert:

(1) Vor dem Aufbau des Parcours schaut sich das Kind ca. 10 Sekunden lang die Abbildung des Parcours zur jeweiligen Trainingseinheit (vgl. Trainingsprogramm) an. Daraufhin hat es den Auftrag die Parcoursgeräte entsprechend zu positionieren, u.a. mit dem Ziel der Förderung des Ordnungs- und Organisationsvermögens und des räumlich-visuellen Gedächtnisses. Dabei kommt es zur Beanspruchung des „räumlich-visuellen Notizblocks“ und zur Förderung der visuellen Merkfähigkeit. Des Weiteren wird dem Kind ein fokussierter Aufmerksamkeitsprozess abverlangt und es kann zu Trainingseffekten der Daueraufmerksamkeit kommen, da das Aufbauprozedere je Sitzung ca. 10 Minuten in Anspruch nimmt. Dabei besteht die Möglichkeit über den Zeitraum der Intervention die Daueraufmerksamkeitsleistung sukzessiv zu verbessern. Nach der Kontrolle und eventuellen Korrektur des aufgebauten Parcours, nimmt das Kind einen Testlauf vor. Mit dem Testlauf soll erreicht werden, dass das Kind die Handlungsabläufe des Parcours der jeweiligen Trainingseinheit kennenlernt.

Ablaufstruktur einer Trainingseinheit des Parcourstrainings

Phase	Handlungen	Förderziele
1. a) Einprägen der Parcours-skizze	Auswahl der Geräte (z.B. Tunnel, Pylonen und Hürden) nach Anzahl und Anordnung	- Merkfähigkeit - Aufmerksamkeit - Handlungsplanung
1. b) Aufbau des Parcours	Bereitstellung und Anordnung der Geräte aus dem Gedächtnis	- Merkfähigkeit - Aufmerksamkeit
1. c) Kontrolle des Parcours-aufbaus	Kontrolle nach Parcoursskizze und Testdurchlauf	- Aufmerksamkeit - Handlungskontrolle
2. Aufgabenbearbeitung mit dem Begleithund	Bearbeitung von fünf Übungen, die jeweils drei Aufgaben beinhalten	- Merkfähigkeit - Aufmerksamkeit - Impulskontroll- fähigkeit
3. Abbau des Parcours	Abbau und Einräumen der Geräte	- Merkfähigkeit - Aufmerksamkeit

(in Anlehnung an Prothmann, 2012)

(2) In der zweiten Phase, die ca. 60 Minuten andauert, werden fünf Übungen mit verschiedenen Förderzielausrichtungen bearbeitet. Jede Übung beinhaltet drei zu lösende Aufgaben mit teilweise ansteigendem Schwierigkeitsgrad.

(3) Beim Abbau des Parcours muss das Kind darauf achten, dass die Geräte wieder an den ursprünglichen Platz zurückgestellt werden, dies fördert u.a. die Organisations- und Ordnungsfähigkeit.

Zu Beginn der zweiten Trainingseinheit wird das Kind gefragt, ob es sich an die Übungen, an das zum Einsatz gekommenen Material und die Trainingsabläufe der vorangegangenen Sitzung erinnern kann. Dem Kind soll so die gedankliche Vorbereitung auf die anstehende Trainingseinheit erleichtert werden. Daraufhin wird eine Aufgabe der vorangegangenen Trainingseinheit wiederholt. Die Wiederholungsaufgabe ist - mit einem niedrigen Anspruchsniveau - für die Kinder leicht zu bewältigen, und soll so die Initialmotivation für die jeweilige Trainingssitzung erhöhen und einen positiv stimmenden Einstieg ermöglichen.

3. Auswahl und Einsatz von Materialien

Bei der Auswahl von Materialien wurden verschiedene Kriterien berücksichtigt. Sie sollten eine motivationsfördernde Wirkung entfalten, abwechslungsreiche Gestaltungsmöglichkeiten für die Trainingsmaßnahme bieten und das Erreichen der Förderziele ermöglichen. Es liegt die Idee zu Grunde, mit magnetischen Symbolen, Bildern und Zahlen zu arbeiten, welche u.a. an die Parcoursgeräte (Hürden, Tunnel und Pylonen) geheftet werden können. Der Ausgangspunkt einer Vielzahl der konzipierten Parcoursläufe ist eine Magnettafel, auf der einige der zu lösenden Aufgaben präsentiert werden bzw. auf der das Kind nach erfolgtem Lauf die Lösungen darbietet. Dadurch ergeben sich vielfältige Möglichkeiten für die Entwicklung motivierender Übungen zur spezifischen Förderung kognitiver Prozesse.

Der Start- sowie Zielpunkt eines jeden Parcourslaufs, insbesondere bei Aufgaben zum Förderschwerpunkt der Merkfähigkeit, ist die Magnettafel, die für die Umsetzung zahlreicher Übungen mit magnetischen Materialien bzw. Symbolen benötigt wird. Folgende Materialien kommen zum Einsatz:

- Zahlen mit den Ziffern von 1-9
- verschiedene Tierfiguren (Zebra, Löwe, Nilpferd, Papagei, Elefant, Giraffe und Schildkröte)
- verschiedenfarbige Magnete (blau, grün, rot und gelb)
- verschiedene geometrische Figuren (Dreieck, Quadrat und Kreis)
- Gürteltasche zum Transport des Materials
- Magnettafel mit einem Stift

Bei der Bearbeitung der Übungen wird darauf geachtet, dass die Magnetfiguren in der dafür vorgesehenen Gürteltasche deponiert werden, um mögliche Täuschungsversuche zu verhindern, wie z.B. das übereinander Stapeln der Magnete nach dem Einsammeln in serieller Folge.

Zur Förderung der Aufmerksamkeit kommen die folgenden Materialien zum Einsatz:

- Kurzgeschichte (Bauernhof)
- Digitales Abspielgerät
- Bild mit versteckten Fehlern (Bauernhof)
- Tiergeräusche (Löwe, Pferd, Elefant, Nilpferd und Papagei)
- Alltagsgeräusche (Auto, Flasche, Straße, Sirene, Motorrad, Knall, Bahn, Motorsäge, Topf und Pferde-Galopp)

Zur Förderung der akustischen Aufmerksamkeit wird ein digitales Abspielgerät, zum Abspielen der genannten Tier- und Alltagsgeräusche und einer Kurzgeschichte, benötigt. Um die visuelle Aufmerksamkeit zu verbessern wird eine Zeichnung mit versteckten Fehlern eingesetzt.

Zur Förderung der Impulskontrolle sowie der Handlungssteuerung, werden verschiedene Signalkarten, Impulskarten und Symbolkarten benötigt:

- Signalkarten (Stopp, Planen, Handeln und Kontrollieren)
- Impulskarten (Ekel, Angst, Wut, Glück, Schreck, Trauer, Hunger, Unsicherheit, Müdigkeit, Fürsorglichkeit und Sicherheit)
- Ereigniskarten (Hausaufgaben und Kochen)

Die Impulskarten sind mit verschiedenen Gesichtsausdrücken und Gesten von Personen versehen. Weiterer Gestaltungsspielraum für die Entwicklung der Übungsaufgaben zu diesem Förderschwerpunkt ergibt sich aus dem jeweiligen Parcoursaufbau, wie z.B. der farblichen

Zusammenstellung der Parcoursgeräte, sowie durch die Variationsmöglichkeiten von Aufgaben. Die zum Einsatz kommenden Parcoursgeräte und Parcourskizzen sind im Trainingsmanual für die jeweilige Trainingseinheit aufgeführt.

Das Trainingsprogramm besteht aus Übungen zur Verbesserung des akustischen und visuellen Arbeitsgedächtnisses, der akustischen und visuellen Aufmerksamkeit, der Impulskontrolle sowie der Handlungssteuerung (Handlungsplanung, -kontrolle und -reflexion). Bei der Durchführung der Übungen, bzw. bei der Vorbereitung einzelner Trainingseinheiten des Förderprogramms, sollte den Kindern ein Spielraum zur Mitgestaltung eingeräumt werden. Jede Trainingseinheit enthält Aufgaben, die verschiedenen Förderschwerpunkten zugeordnet werden können. Schwerpunktmäßig werden Aufgaben zur Förderung der Merkfähigkeit und somit zur Verbesserung des Arbeitsgedächtnisses durchgeführt, da das Arbeitsgedächtnis als eine Art „Schaltzentrale“ fungiert und somit als grundlegende Basis für die anderen zu fördernden exekutiven Funktionen angesehen werden kann.

4. Verhaltensmodifizierende Methoden

Im Rahmen des Förderprogramms kann auch ein Verstärkersystem eingesetzt werden. Die Kinder können sich bei den ersten drei Trainingseinheiten je Aufgabe einen Tauschverstärker (Token) für ein angemessenes Arbeitsverhalten und eine richtige Lösung verdienen. Die Tauschverstärker können bspw. in Form von geprägten Münzen vergeben werden. So messen ihnen die Kinder subjektiv einen höheren Wert bei. Die gesammelten Tokens können dann bspw. gegen Legobauteile eines Bausatzes nach Wunsch des jeweiligen Kindes eingetauscht werden. Die individuelle Anpassung des Eintauschverstärkers auf das Kind ist zu berücksichtigen, da Verstärker nur wirken, wenn sie der Bedürfnislage der Person entsprechen (vgl. Lefrancois, 2006). Für jede richtige Lösung erhält das Kind unmittelbar eine Verstärkermünze, so wird die Motivation von Kindern in der Regel aufrechterhalten, als wenn sie die Verstärkermünzen erst nach Abschluss einer Trainingseinheit erhalten. In den ersten drei Trainingseinheiten können sich die Kinder bis zu 30 Tauschverstärker verdienen. Ab der 4. Trainingseinheit kann dazu übergegangen werden, nur noch richtige Lösungen mit Verstärkermünzen zu belohnen, so dass nur noch 15 Tokens je Trainingseinheit verdient werden können. Allgemein sollte berücksichtigt werden, dass Kindern mit einem niedrigen Selbstwertgefühl und unzureichend ausgeprägter Kritikfähigkeit keine direkten Fehlerrückmeldungen gegeben werden sollte. Fehlerrückmeldungen sollten erst erfolgen, wenn

der Trainer bemerkt, dass das Kind die Rückmeldungen auf konstruktive Weise annehmen kann.

Das Kind erhält nach jeder Sitzung Hausaufgaben, die es im Verlauf der Woche erledigen soll, damit die eingeübten Techniken besser verinnerlicht werden können, und um Selbstbeobachtungsprozesse in Gang zu setzen. Ziel dabei ist, den Transfer in den schulischen und häuslichen Alltag zu unterstützen. Die Erledigung der Hausaufgaben sollte gegebenenfalls auch mit der Möglichkeit verknüpft werden, Tauschverstärker zu sammeln, die mit einem parallel verteilten Verstärker, wie z.B. einem Puzzle, verknüpft werden kann. So kann an die materielle eine soziale Verstärkung (Eltern bzw. Erzieher setzen gemeinsam mit dem Kind das Puzzle zusammen) gekoppelt werden.

Im Trainingsverlauf kann auch mit Hilfe der kognitiven Modellierung die Selbstregulationsfähigkeit des Kindes gefördert werden. Die verbale Handlungsregulation folgt dabei einem mehrstufigen Modell (vgl. Lauth & Schlotke, 2002; Lückert & Lückert, 1994):

(1) Die Modelldemonstration durch den Versuchsleiter/Trainer zeigt dem Kind das erwünschte bzw. angemessene Verhalten auf, welches von verbalen Selbstanweisungen begleitet wird.

(2) Bei der externen Verhaltenssteuerung gibt der Versuchsleiter/Trainer dem Kind Anweisungen zur Umsetzung des erwünschten bzw. angemessenen Verhaltens.

(3) Bei der offenen Selbstinstruierung gibt sich das Kind Selbstanweisungen zur Steuerung des eigenen Verhaltens.

Über die Bearbeitung der im Trainingsprogramm vorgesehenen Aufgaben zur Impulskontrolle, sowie zur Handlungsteuerung soll dem Kind die Möglichkeit zum Aufbau der Selbstinstruktionsfähigkeit nach dem beschriebenen Stufenmodell ermöglicht werden.

5. Trainingsplan

Trainings-sitzung												
Förder-schwerpunkt	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.
Merkfähigkeit/ Wortspanne	2 bis 4 Tierfiguren auswählen und in freier Folge aufbauen	2 bis 3 Tiernamen zweitsilig freier Folge wieder- geben	3 bis 4 Tierfiguren zwei- & mehrsilig serieller Folge aufbauen	3 bis 4 Tierfiguren zwei- & mehrsilig in einem Haus positionieren	4 bis 5 Tierfiguren einsammeln und serieller Folge aufbauen	4 bis 5 Tiernamen in serieller Folge wieder- geben	5 bis 6 Tierfiguren in zwei Häusern positionieren	5 bis 6 Tierfiguren einsammeln und in serieller Folge aufbauen	5 bis 6 Tiernamen in serieller Folge wiedergeben	5 bis 7 Tierfiguren einsammeln und in serieller Folge aufbauen	5 bis 7 Tierfiguren in zwei Häusern positionieren	5 bis 7 Tiernamen in serieller Folge wieder- geben
Merkfähigkeit/ Geometrische Figuren	3 Figuren mit ein- spaltigem Muster wieder- aufbauen	4 Figuren mit ein- spaltigem Muster wieder- aufbauen	5 Figuren mit zwei- spaltigem Muster wieder- aufbauen	4 Figuren in serieller Folge aufbauen	7 Figuren mit zwei- spaltigem Muster wieder- aufbauen	Geo- metrische Figuren erkordern und Ergebnis ermitteln	8 Figuren mit drei- spaltigem Muster wieder- aufbauen	5 Figuren in serieller Folge aufbauen	Geo- metrische Figuren erkordern und Ergebnis ermitteln	9 Figuren mit drei- spaltigem Muster wieder- aufbauen	6 Figuren in serieller Folge aufbauen	Geo- metrische Figuren erkordern und Ergebnis ermitteln
Aufmerksam- keit & Impulskontrolle	Ein- führung des Stopp- Signals	Fehler- suche Bauern- hof	Tier- geräusche erkennen und in freier Folge wieder- geben	Beschreib- ung von Gesichts- drücken & Gesten	Geschichte Bauern- hof	Alltags- geräusche erkennen und in serieller Folge wieder- geben	Stopp-signal mit Richtungs- wechsel	Stopp-signal mit Wenn-Dann- Plänen	Stopp-signal mit Planung von Ereignissen	Alltags- und Tier- geräusche erkennen und in serieller Folge wieder- geben	Handlungs- sequenzen mit Hund planen, durchführen und kontrollieren	Parcours- strecke planen, durch- führen und kontro- llieren
Merkfähigkeit/ Zahlenspanne	3 Ziffern in freier Folge wieder- geben	3 Ziffern in serieller Folge aufbauen	4 Ziffern in serieller Folge wieder- geben	Addition von drei Zwischen- ergebnissen	4 bis 5 Ziffern in serieller Folge wieder- geben	4 bis 5 Ziffern in serieller Folge aufbauen	4 bis 5 Ziffern in serieller Folge wieder- geben	Addition von vier Zwischen- ergebnissen	5 bis 7 Ziffern in freier Folge wieder- geben	5 bis 7 Ziffern in serieller Folge aufbauen	5 bis 7 Ziffern in serieller Folge wieder- geben	Addition von fünf Zwischen- ergebnissen
Merkfähigkeit/ Farben	3 Farben in freier Folge wieder- geben	3 Farben in serieller Folge wieder- aufbauen	4 Farben in serieller Folge aufbauen	4 Farben in serieller Folge wieder- geben	4 Farben in serieller Folge aufbauen	5 Farben in serieller Folge aufbauen	5 Farben in serieller Folge wieder- geben	5 Farben in serieller Folge wieder- aufbauen	6 Farben in serieller Folge aufbauen	6-7 Farben in serieller Folge wieder- aufbauen	6-7 Farben in serieller Folge wieder- aufbauen	6-7 Farben in serieller Folge aufbauen
				akustisch								visuell

6. Trainingsprogramm

Trainingseinheit 1

Ziele:

- Förderung der visuellen und akustischen Merkfähigkeit mit Aufgaben zur freien & seriellen Gedächtnisspanne
- Förderung der Impulskontrolle mit Stoppsignal
- Vermittlung einer Lernstrategie zum akustischen und visuellen Merken
- Förderung der geteilten Aufmerksamkeit (Parallel zur Aufgabenbearbeitung den Hund durch die Parcoursanlage führen)

Material:

- Protokollbogen 1
- 7 Magnetfiguren (Zebra, Löwe, Nilpferd, Elefant, Giraffe, Papagei und Schildkröte)
- 3 Magnetfiguren (Dreieck, Kreis und Quadrat)
- Gürteltasche für den Transport der Magnetfiguren
- Magnettafel
- Signalkarte (Stopp-Symbol)
- 4 Hürden und 1 Tunnel

Techniken und Methoden:

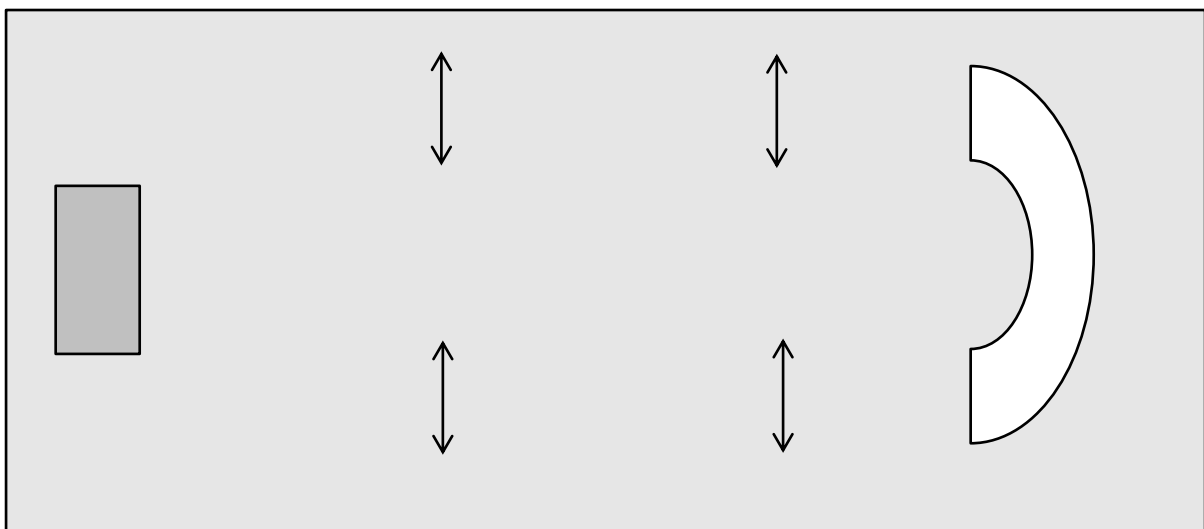
Zu Beginn der Trainingseinheit wird die Memorierungstechnik des langsamen Wiederholens („Echo“) eingeübt (vgl. Lepach et al., 2010). Das Kind wird darauf aufmerksam gemacht, dass er das jeweilige Wort, die Ziffer oder die Farbe, welche(s) es sich einzuprägen gilt, dreimal verbal wiederholen soll. Vor der dritten Übung wird die Funktion des Stopp-Signals besprochen, welches vom Trainingsleiter akustisch gegeben wird. Im Rahmen der ersten Trainingseinheit demonstriert der Trainingsleiter dem Kind vor Beginn jeder Übung das Verhalten während des Parcourslaufs, und begleitet sein Tun durch Selbstanweisung (Modell-demonstration) (vgl. Meichenbaum, 1979 in Lückert & Lückert, 1994).

Beschreibung der Übungen:

- 1.) Das Kind bekommt drei Tierfiguren präsentiert. Es erhält den Auftrag, die Tiere, die gezeigt wurden, in beliebiger Reihenfolge an die Parcoursgeräte zu heften. Beim Lauf befinden sich alle magnetischen Tierfiguren in der Gürteltasche, um aus dem gesamten Bestand der Figuren die genannten Figuren auszuwählen.

- 2.) Die zweite Übung beinhaltet Aufgaben zur Förderung der visuell-figuralen Merkfähigkeit. Zu Beginn wird ein einspaltiges Muster (vgl. Protokollbogen 1), zusammengesetzt aus geometrischen Figuren, an der Magnettafel aufgebaut. Nach erfolgtem Parcourslauf besteht die Aufgabe darin, das ursprüngliche Muster wiederherzustellen.
- 3.) Die dritte Übung dient zur Einführung des Stopp-Signals. Dem Kind wird erklärt, dass es den Parcourslauf unterbrechen soll, sobald er das Signal hört bzw. sieht. Anschließend soll es die mitgeführte Stopp-Symbol-Karte hochhalten und eine vereinbarte Zeitdauer regungslos stehen bleiben.
- 4.) Bei der vierten Übung werden dem Kind am Startpunkt drei Zahlen genannt, die es am Zielpunkt in freier Folge wiedergeben soll.
- 5.) Während der fünften Übung werden das Kind und der Hund an drei Parcoursgeräten mit dem Stopp-Signal angehalten und bekommt jeweils eine Farbe zugerufen. Am Zielpunkt sollen die zugerufenen Farben in freier Folge wiedergegeben werden.

Parcoursaufbau:



Hürde Magnettafel Tunnel



Protokollbogen 1

Übung	1. DG	Ergebnis	2. DG	Ergebnis	3. DG	Ergebnis
1. Tierfiguren in freier Folge an Parcoursgeräte heften	Löwe Zebra		Nilpferd Löwe Zebra		Nilpferd Zebra Elefant Löwe	
2. Geometrische Figuren an der Magnettafel merken und in serielle Folge bringen	○ □ △		□ ○ △		△ □ ○	
3. Auf das Stopp-Signal hin anhalten und ohne Bewegung stehen bleiben, bis das Signal aufgehoben wird	1 Stopp-Signal vom Trainer für 2 Sek.		2 Stopp-Signale vom Trainer für 2 Sek. 5 Sek.		3 Stopp-Signale vom Trainer für 2 Sek. 5 Sek. 10 Sek.	
4. Ziffern anhören und an Parcoursgeräten in freier Folge wiedergeben	2 5 7		5 7 2		7 2 5	
5. Farben an den Parcoursgeräten anhören und am Zielpunkt in freier Folge wiedergeben	blau gelb grün		gelb grün blau		grün blau gelb	

Registrierung der erzielten Punkte
1. Durchgang
2. Durchgang
3. Durchgang

Hausaufgaben zur Trainingseinheit 1

Lass dir folgende Tiernamen, Zahlen und Farben einmal diktieren, arbeite dabei mit dem „Echo“ und trage die Dinge, die du dir merken kannst, auf der nächsten Seite (ohne Reihenfolge) in die Kästchen neben den Hindernissen auf dem Hundeparcours ein. Bearbeite bitte jeden Tag eine Aufgabe. Wenn du dir nicht alle Dinge merken kannst, ist das nicht schlimm. Je länger du übst, desto besser kannst du dir alles merken!

Montag: Pferd - Hund - Hase

Dienstag: 1 - 5 - 9

Mittwoch: grün - gelb - blau

Donnerstag: Zebra - Hund - Hase

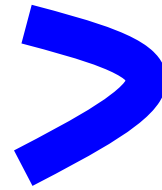
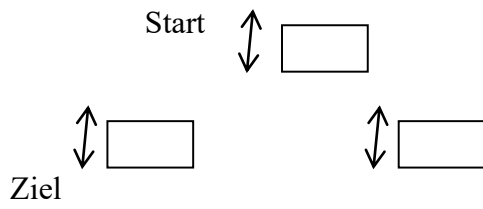
Freitag: blau - rot - grün

Samstag: 7 - 9 - 5 - 6

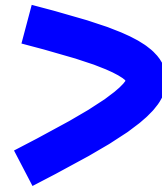
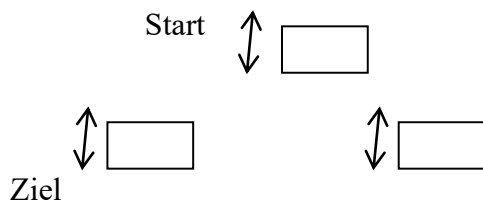
Viel Spaß!

Lösungsblatt zur Trainingseinheit 1

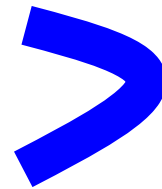
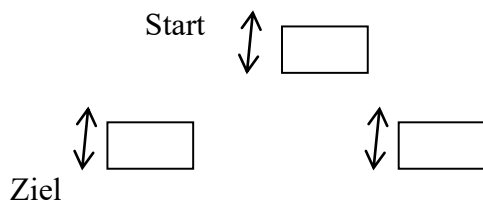
Montag:



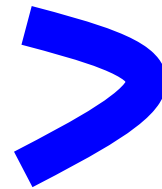
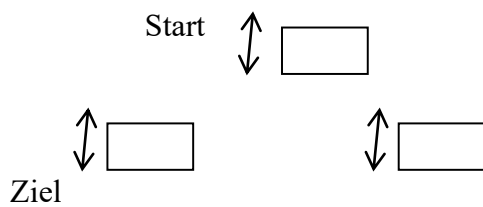
Dienstag:



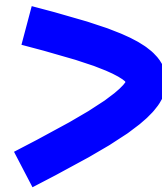
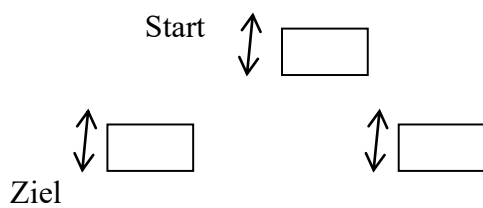
Mittwoch:



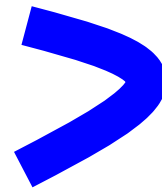
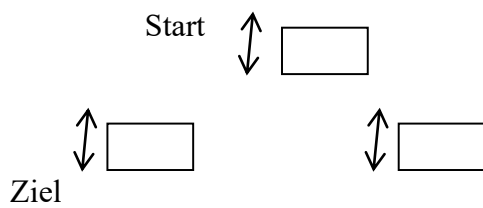
Donnerstag:



Freitag:



Samstag:



Trainingseinheit 2

Ziele:

- Förderung der visuellen und akustischen Merkfähigkeit mit Aufgaben zur freien und seriellen Gedächtnisspanne
- Förderung der visuellen Aufmerksamkeit mit einem Fehlersuchbild
- Förderung der geteilten Aufmerksamkeit (Parallel zur Aufgabenbearbeitung den Hund durch die Parcoursanlage führen)

Material:

- Protokollbogen 2
- 6 Magnetfiguren (2 Dreiecke, 2 Kreise und 2 Quadrate)
- 3 farbige Magnete (1 gelbes, 1 grünes und 1 blaues)
- 3 magnetische Ziffern (2, 5 und 7)
- Gürteltasche für den Transport der Magnetfiguren
- Magnettafel
- Fehlersuchbild Bauernhof und Schablone bzw. Raster
- Signalkarte (Stopp-Symbol)
- 4 Hürden und 1 Tunnel

Techniken und Methoden:

Zu Beginn der Trainingseinheit wird die Memorierungstechnik des langsamen Wiederholens („Echo“) wiederholt. Vor der dritten Übung wird eine Rastertechnik besprochen, die es dem Kind erleichtern soll, die Aufmerksamkeit zu fokussieren. Das Bild wird mit Hilfe eines Rasters bzw. einer Schablone in drei Bereiche unterteilt, so dass nur das Teilstück, das für die Parcoursrunde relevant ist, sichtbar wird. So ist der Aufmerksamkeitsfokus nur auf diesen Bereich des Bildes gerichtet. Im Rahmen dieser Trainingseinheit demonstriert der Trainingsleiter dem Kind vor Beginn jeder Übung das Verhalten während des Parcourslaufs und begleitet sein Tun durch Selbstanweisung (Modelldemonstration).

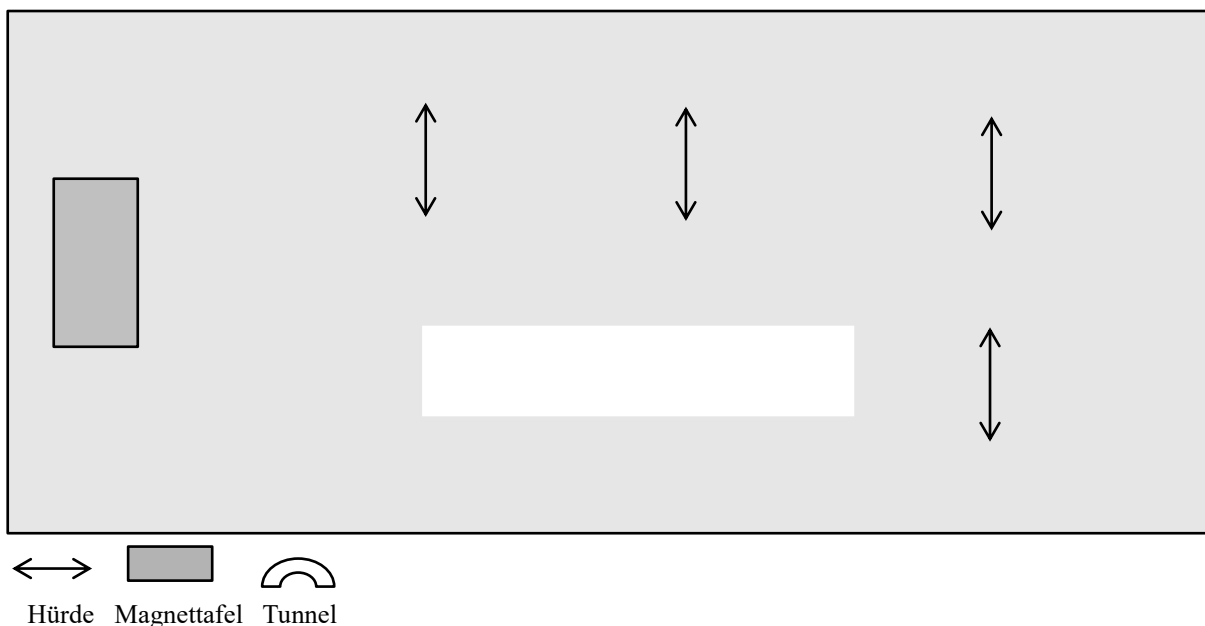
Beschreibung der Übungen:

- 1.) Dem Kind werden während des Parcourslaufs zweisilbige Tiernamen zugerufen, nachdem das Stopp-Signal erteilt wurde. Nach dem Lauf sollen die Tiernamen in freier Folge wiedergegeben werden.
- 2.) Zu Beginn der jeweiligen Aufgabe wird an der Magnettafel ein einspaltiges Muster (vgl.

Protokollbogen 2) mit vier geometrischen Figuren aufgebaut. Nach dem Lauf ist das ursprüngliche Muster an der Magnettafel wiederherzustellen.

- 3.) Als dritte Übung bekommt das Kind den Auftrag, Veränderungen auf Abbildungen eines Bauernhofs zu erkennen. Auf den Bildern, die an den Parcoursgeräten heften sind, ausgehend von dem Bild welches an der Magnettafel hängt, insgesamt neun Veränderungen festzustellen. Die Übung besteht aus drei Durchgängen mit jeweils einem relevanten Teilbereich. Vor jedem Durchgang, schaut er sich den relevanten Teilbereich an und sucht auf den Bildern, die an den Parcoursgeräten hängen, jeweils nach einer Veränderung. Die zu fokussierenden Bereiche enthalten über die Durchgänge eine ansteigende Anzahl von Fehlern, die es aufzuspüren gilt.
- 4.) Das Kind sammelt an den Parcoursgeräten drei Zahlen ein, die es anschließend an die Magnettafel in serieller Folge anheftet.
- 5.) Zu Beginn der fünften Übung werden an der Magnettafel drei Farben präsentiert. Nach dem Parcourslauf sollen die drei Farben in serieller Folge wiederaufgebaut werden.

Parcoursaufbau:



Protokollbogen 2

Übung	1. DG	Ergebnis	2. DG	Ergebnis	3. DG	Ergebnis
1. Tiernamen anhören und in serieller Folge wiedergeben	Löwe Zebra		Nilpferd Löwe Zebra		Zebra Löwe Nilpferd	
2. Geometrische Figuren an Parcoursgeräten einsammeln und an der Magnettafel in serieller Folge anordnen	○ □ △ ○		□ △ ○ △		△ □ ○ □	
3. Bilder vergleichen und an Parcoursgeräten je eine Veränderung nennen	Blume Huhn		Kuhfleck Kuh- schwanz Gras- büschel		Schaf Schwein Hahn Fenster	
4. Ziffern an Parcoursgeräten einsammeln und an der Magnettafel in serieller Folge aufbauen	2 5 7		5 7 2		7 2 5	
5. Farben merken und an der Magnettafel in serieller Folge wiederaufbauen	blau gelb grün		gelb grün blau		grün blau gelb	

Registrierung der erzielten Punkte
1. Durchgang
2. Durchgang
3. Durchgang

Hausaufgaben zur Trainingseinheit 2

Lass dir folgende Tiernamen, Zahlen und Farben einmal diktieren bzw. schau dir die Figuren für 3 Sekunden an, arbeite dabei mit dem „Echo“ und trage die Dinge, die du dir merken kannst, auf der nächsten Seite (der Reihenfolge nach) in die Kästchen neben den Hindernissen auf dem Hundeparcours ein. Bearbeite bitte jeden Tag eine Aufgabe. Wenn du dir nicht alle Dinge merken kannst, ist das nicht schlimm. Je länger du übst, desto besser kannst du dir alles merken!

Montag: Hund - Zebra - Löwe

Dienstag: 7 - 3 - 6 - 1

Mittwoch: blau - gelb - blau

Donnerstag: □ ○ △ ○

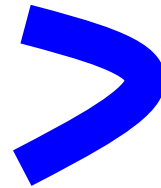
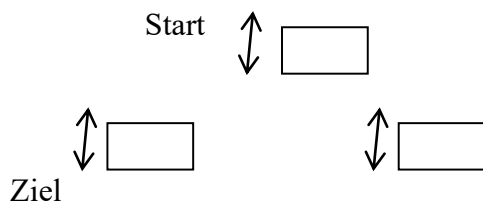
Freitag: 5 - 4 - 6 - 9

Samstag: gelb - grün - rot

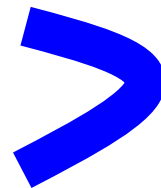
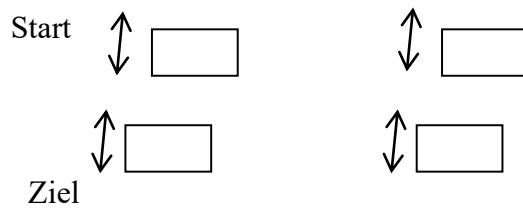
Viel Spaß!

Lösungsblatt zur Trainingseinheit 2

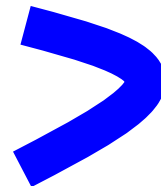
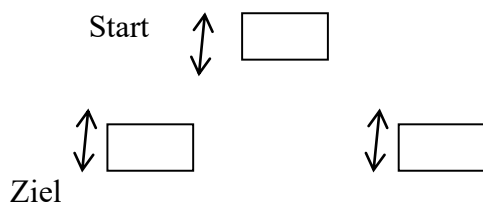
Montag:



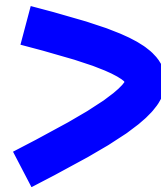
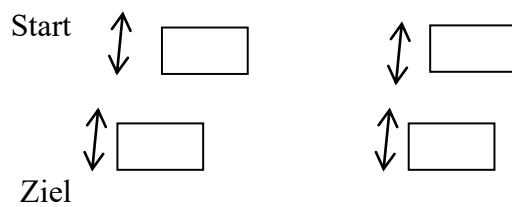
Dienstag:



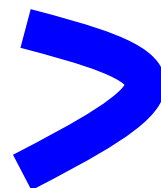
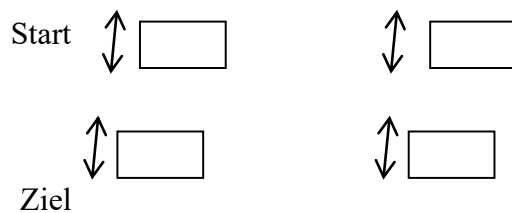
Mittwoch:



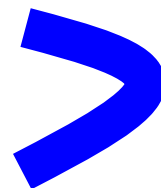
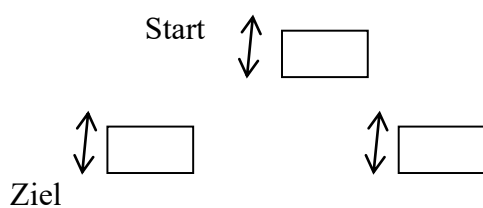
Donnerstag:



Freitag:



Samstag:



Trainingseinheit 3

Ziele:

- Förderung der visuellen und akustischen Merkfähigkeit mit Aufgaben zur freien und seriellen Gedächtnisspanne
- Förderung der akustischen Aufmerksamkeit mit Tiergeräuschen

Material:

- Protokollbogen 3
- 6 Tierfiguren (Löwe, Nilpferd, Papagei, Schildkröte, Elefant und Zebra)
- 6 Magnetfiguren (2 Dreiecke, 2 Kreise und 2 Quadrate)
- 4 farbige Magnete (1 gelbes, 2 grüne und 1 blaues)
- Gürteltasche für den Transport der Magnetfiguren
- Magnettafel
- Signalkarte (Stopp-Symbol)
- Audioabspielgerät mit Tiergeräuschen (Löwe, Pferd, Hund und Kuh)
- 5 Hürden und 1 Tunnel

Techniken und Methoden:

Ein letztes Mal wird die Memorierungstechnik des langsamen Wiederholens („Echo“) wiederholt und darauf verwiesen, dass die gleiche Technik auch beim Merken der Tiergeräusche eingesetzt werden soll. Im Rahmen dieser Trainingseinheit demonstriert die Fachkraft dem Kind vor Beginn jeder Übung das Verhalten während des Parcourslaufs und begleitet sein Tun durch Selbstanweisung (Modelldemonstration).

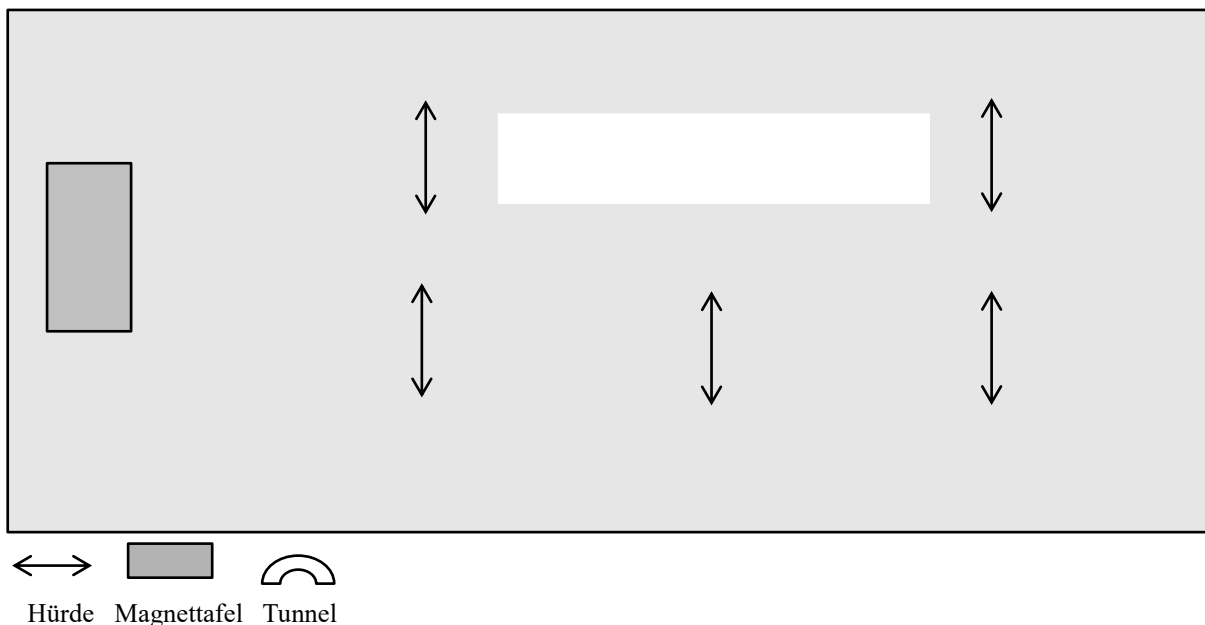
Beschreibung der Übungen:

- 1.) An die Parcoursgeräte werden magnetische Tierfiguren geheftet, die das Kind beim Parcourslauf einsammelt und an der Magnettafel in serieller Folge anordnen soll. Für den Transport der Figuren wird die Gürteltasche verwendet.
- 2.) Die zweite Übung beinhaltet die Aufgabe, dass sich das Kind ein zweiseitiges Muster, bestehend aus fünf geometrischen Figuren, merkt und nach erfolgtem Parcourslauf das ursprüngliche Muster wiederherstellt.
- 3.) In der zweiten Übung werden dem Kind Geräusche von verschiedenen Tieren vorgespielt. Mit einem akustischen Stopp-Signal wird der Parcourslauf unterbrochen. Daraufhin wird die mitgeführte Stopp-Signal-Karte hochgehalten und das Tiergeräusch

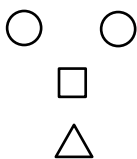
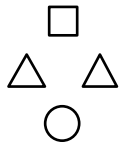
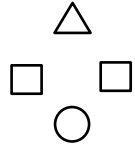
wird abgespielt. Alle Geräusche sind nach erfolgtem Parcourslauf in freier Folge zu benennen.

- 4.) Während der vierten Übung wird das Kind an vier Parcoursgeräten mit dem Stopp-Signal angehalten und bekommt jeweils eine von vier Zahlen zugerufen. Am Zielpunkt sollen die zugerufenen Zahlen in serieller Folge wiedergegeben werden.
- 5.) Bei der fünften Übung hat die Testperson den Auftrag, an den Parcoursgeräten verschiedenfarbige Magnete einzusammeln. Die eingesammelten Magnete sind nach dem Lauf in serieller Folge an der Magnettafel anzuordnen. Für diese Übung wird die Gürteltasche verwendet.

Parcoursaufbau:



Protokollbogen 3

Übung	1. DG	Ergebnis	2. DG	Ergebnis	3. DG	Ergebnis
1. Tierfiguren an Parcoursgeräten einsammeln und an der Magnettafel in serieller Folge anordnen	Nilpferd Schildkröte Zebra		Papagei Löwe Elefant Nilpferd		Schildkröte Zebra Löwe Nilpferd	
2. Muster merken und an der Magnettafel wieder aufbauen						
3. Tiergeräusche anhören und nach Parcourslauf in freier Folge wiedergeben	Löwe Hund Kuh		Pferd Kuh Hund Löwe		Löwe Hund Kuh Löwe	
4. Ziffern an Parcoursgeräten anhören und nach Parcourslauf in serieller Folge wiedergeben	3 7 5 1		3 1 7 5		5 3 1 7	
5. Farben an Parcoursgeräten einsammeln und an der Magnettafel in serieller Folge aufbauen	grün blau gelb grün		grün gelb grün blau		gelb grün blau grün	

Registrierung der erzielten Punkte
1. Durchgang
2. Durchgang
3. Durchgang




Hausaufgaben zur Trainingseinheit 3

Lass dir folgende Tiernamen, Zahlen und Farben einmal diktieren bzw. schau dir die Figuren für 3 Sekunden an, arbeite dabei mit dem „Echo“ und trage die Dinge, die du dir merken kannst, auf der nächsten Seite (der Reihenfolge nach) in die Kästchen neben den Hindernissen auf dem Hundeparcours ein. Bearbeite bitte jeden Tag eine Aufgabe. Wenn du dir nicht alle Dinge merken kannst, ist das nicht schlimm. Je länger du übst, desto besser kannst du dir alles merken!

Montag: Nilpferd - Zebra - Löwe - Elefant

Dienstag: 5 - 7 - 4 - 2

Mittwoch: blau - gelb - blau - grün

Donnerstag:   

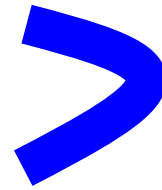
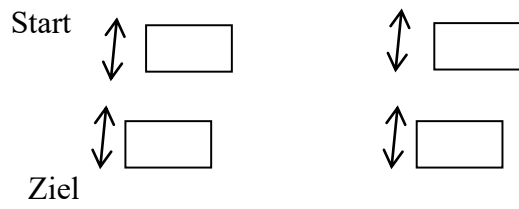
Freitag: 2 - 1 - 9 - 5

Samstag: gelb - grün - rot - grün

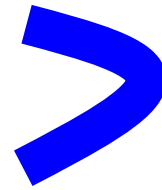
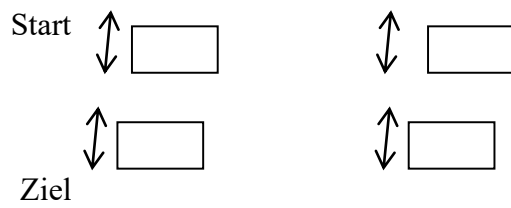
Viel Spaß!

Lösungsblatt zur Trainingseinheit 3

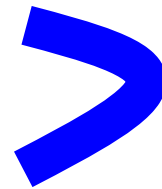
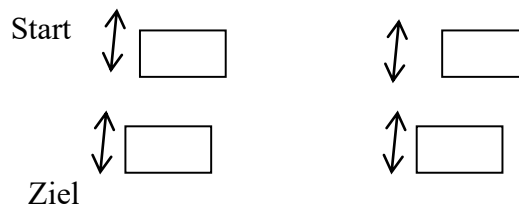
Montag:



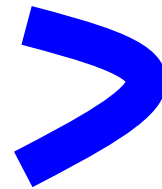
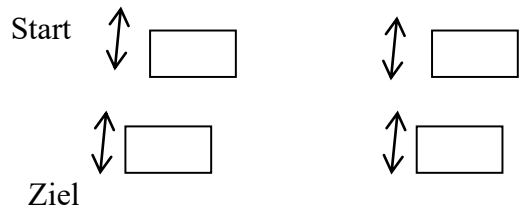
Dienstag:



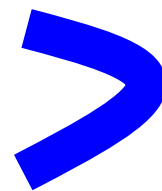
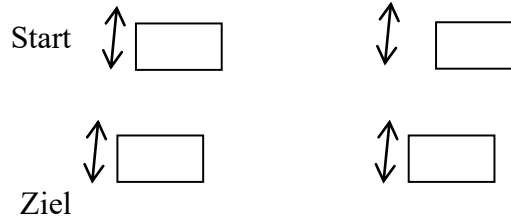
Mittwoch:



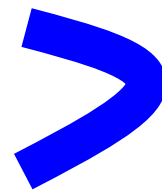
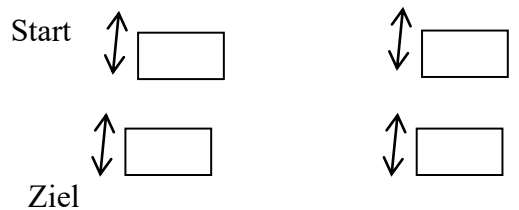
Donnerstag:



Freitag:



Samstag:



Trainingseinheit 4

Ziele:

- Förderung der visuellen und akustischen Merkfähigkeit mit Aufgaben zur seriellen Gedächtnisspanne
- Förderung der visuellen Aufmerksamkeit mit Gesten und Gesichtsausdrücken auf Impulskarten

Material:

- Protokollbogen 4
- 7 Tierfiguren (Löwe, Nilpferd, Papagei, Schildkröte, Elefant, Zebra und Giraffe)
- 6 geometrische Magnetfiguren (2 Dreiecke, 2 Kreise und 2 Quadrate)
- 10 magnetische Ziffern (0 bis 9)
- Gürteltasche für den Transport der Magnetfiguren
- Magnettafel mit Stift
- Signalkarte (Stopp-Symbol)
- Impulskarten (Ekel, Angst, Wut, Glück, Schreck, Trauer, Hunger, Unsicherheit, Müdigkeit, Fürsorge und Sicherheit)
- 4 Hürden, 1 Tunnel und 4 Slalomkegel

Techniken und Methoden:

Im Rahmen dieser Trainingseinheit handelt das Kind nach den Verhaltensanweisungen der Fachkraft (externe Verhaltenssteuerung) (vgl. Meichenbaum, 1979 in Lückert & Lückert, 1994).

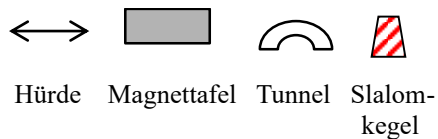
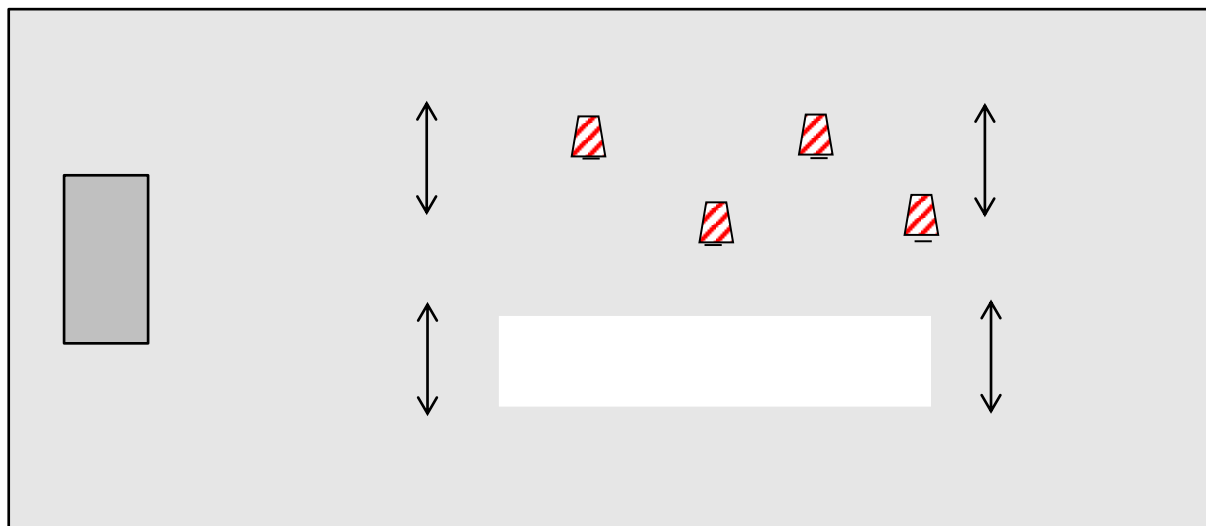
Beschreibung der Übungen:

- 1.) Vor Beginn der ersten Übung bekommt das Kind den Auftrag, ein Haus mit fünf Fenstern und eine Tür auf die Magnettafel zu zeichnen. In dem Haus werden vom Versuchsleiter die Tierfiguren positioniert. Das Kind prägt sich die Positionen der Tiere ein und versucht, sie nach dem Parcourslauf wieder in ihre Ausgangspositionen zu bringen. Für die erste Aufgabe sollten zweisilbige Tiernamen verwendet werden.
- 2.) Zur Vorbereitung der zweiten Aufgabe werden vier geometrischen Figuren an die Parcoursgeräte geheftet. Das Kind hat die Aufgabe, die Figuren einzusammeln, in der Gürteltasche zu deponieren, und an der Magnettafel in serieller Folge aufzubauen.
- 3.) Für die dritte Übung werden an die Parcoursgeräte Bilder von Personen gehängt, deren

emotionales Ausdrucksverhalten beschrieben werden soll. Dabei soll eine kurze und spontane Einschätzung über die Gefühlslage der jeweiligen Person abgegeben werden.

- 4.) Für die vierte Übung werden an drei Parcoursobjekte jeweils zwei Ziffern geklebt, die das Kind addieren und sich das ermittelte Zwischenergebnis merken soll. Beim folgenden Objekt wird daraufhin die nächste Rechenaufgabe gelöst und das Zwischenergebnis hinzugerechnet, so dass am Ende des Laufs ein Gesamtergebnis genannt werden kann.
- 5.) Während der fünften Übung wird das Kind an vier Parcoursgeräten mit dem Stopp-Signal angehalten und bekommt jeweils eine Farbe zugerufen. Am Zielpunkt sollen die zugerufenen Farben in serieller Folge wiedergegeben werden.

Parcoursaufbau:



Protokollbogen 4

Übung	1. DG	Ergebnis	2. DG	Ergebnis	3. DG	Ergebnis
1. Tierfiguren in einem an der Magnettafel aufgezeichneten Haus positionieren	Nilpferd Zebra Löwe		Papagei Löwe Zebra Schildkröte		Schildkröte Giraffe Elefant Papagei	
2. Geometrische Figuren an den Parcoursgeräten einsammeln und an der Magnettafel in serieller Folge aufbauen	○ ○ □ △		□ △ ○ △		△ □ □ ○	
3. Gesichtsausdrücke und Gesten von Personen auf Fotos, die an den Parcoursgeräten hängen, kurz einschätzen	Ekel Angst Wut Glück		Wut Schreck Trauer Hunger Wut Unsicherheit		Fürsorge Wut Schreck Angst Sicherheit Müdigkeit	
4. Aufgaben an den Parcoursgeräten rechnen und am Ende des Laufs die Summe aller Zwischenergebnisse nennen.	3+2 4+1 0+5		3+1 5+6 4+2		7+8 5+9 6+4	
5. Farben an den Parcoursgeräten anhören und am Zielpunkt in serieller Folge wiedergeben	gelb grün blau rot		blau blau grün rot		grün blau grün rot	

Hausaufgaben zur Trainingseinheit 4

Lass dir folgende Tiernamen, Zahlen und Farben einmal diktieren bzw. schau dir die Figuren und Bilder für ca. 3 Sekunden an, arbeite dabei mit dem „Echo“ und trage die Dinge, die du dir merken kannst, auf der nächsten Seite (der Reihenfolge nach) in die Kästchen neben den Hindernissen auf dem Hundeparcours ein. An einem Tag hast du eine andere Aufgabe zu erledigen, die du im Training schon einmal bearbeitet hast. Dabei sollst du Rechenaufgaben lösen und das Gesamtergebnis ermitteln und aufschreiben. Bearbeite bitte jeden Tag eine Aufgabe. Wenn du dir nicht alle Dinge merken kannst, ist das nicht schlimm. Je länger du übst, desto besser kannst du dir alles merken!

Montag: Schildkröte - Hund - Katze - Elefant - Nilpferd (Fotos)

Dienstag: 9 - 8 - 3 - 1 - 7



Mittwoch: blau - gelb - blau - grün

Donnerstag: \triangle \circ \square \circ

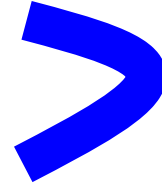
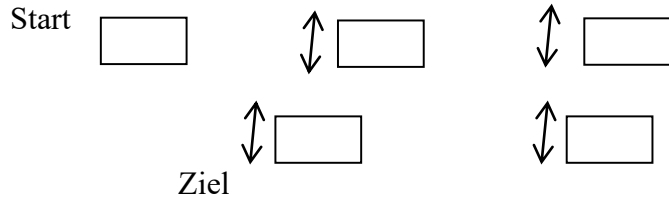
Freitag: $9+5$ $1+9$ $5+7 = 36$

Samstag: gelb - rot - blau - rot - grün

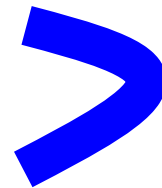
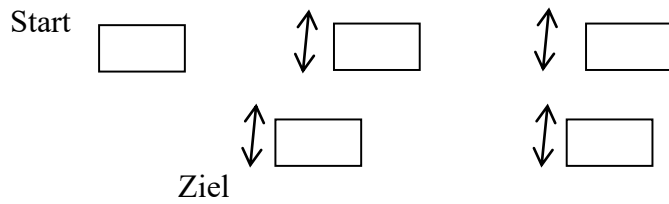
Viel Spaß!

Lösungsblatt zur Trainingseinheit 4

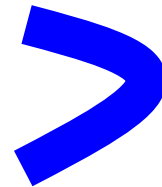
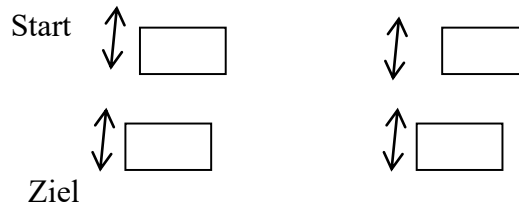
Montag:



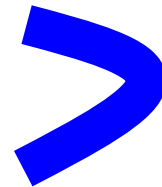
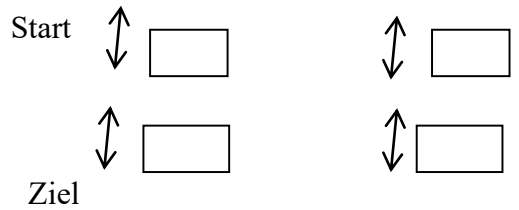
Dienstag:



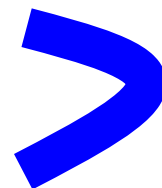
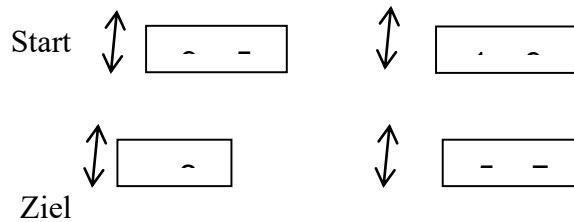
Mittwoch:



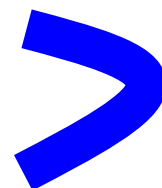
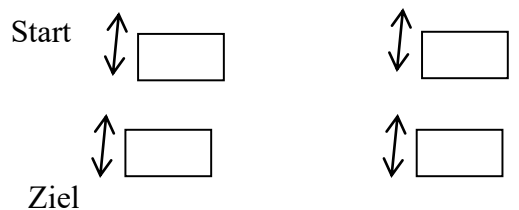
Donnerstag:



Freitag:



Samstag:



Trainingseinheit 5

Ziele:

- Förderung der visuellen und akustischen Merkfähigkeit mit Aufgaben zur seriellen Gedächtnisspanne
- Förderung der akustischen Aufmerksamkeit mit einer Geschichte
- Vermittlung einer Lern- bzw. Merkstrategie zur Mustererkennung

Material:

- Protokollbogen 5
- 7 Tierfiguren (Löwe, Nilpferd, Papagei, Schildkröte, Elefant, Zebra und Giraffe)
- 9 Magnetfiguren (3 Dreiecke, 3 Kreise und 3 Quadrate)
- 7 farbige Magnete (2 grüne, 2 blaue, 2 rote und 1 gelbes)
- Gürteltasche für den Transport der Magnetfiguren
- Audioabspielgerät mit Bauernhofgeschichte
- Magnettafel
- Signalkarte (Stopp-Symbol)
- 4 Hürden, 1 Tunnel und 4 Slalomkegel

Techniken und Methoden:

Im Rahmen dieser Trainingseinheit handelt das Kind nach den Verhaltensanweisungen des Versuchsleiters (externe Verhaltenssteuerung). Während der zweiten Übung wird eine Lernstrategie zum Merken von Mustern trainiert. Im Gesamtmuster, welches sich aus geometrischen Figuren zusammensetzt, macht der Versuchsleiter auf die Anordnung bzw. strukturelle Zusammensetzung der gleichen geometrischen Figuren aufmerksam. So werden Hinweise auf diagonale, vertikale oder horizontale Anordnungen gleicher geometrischer Figuren gegeben.

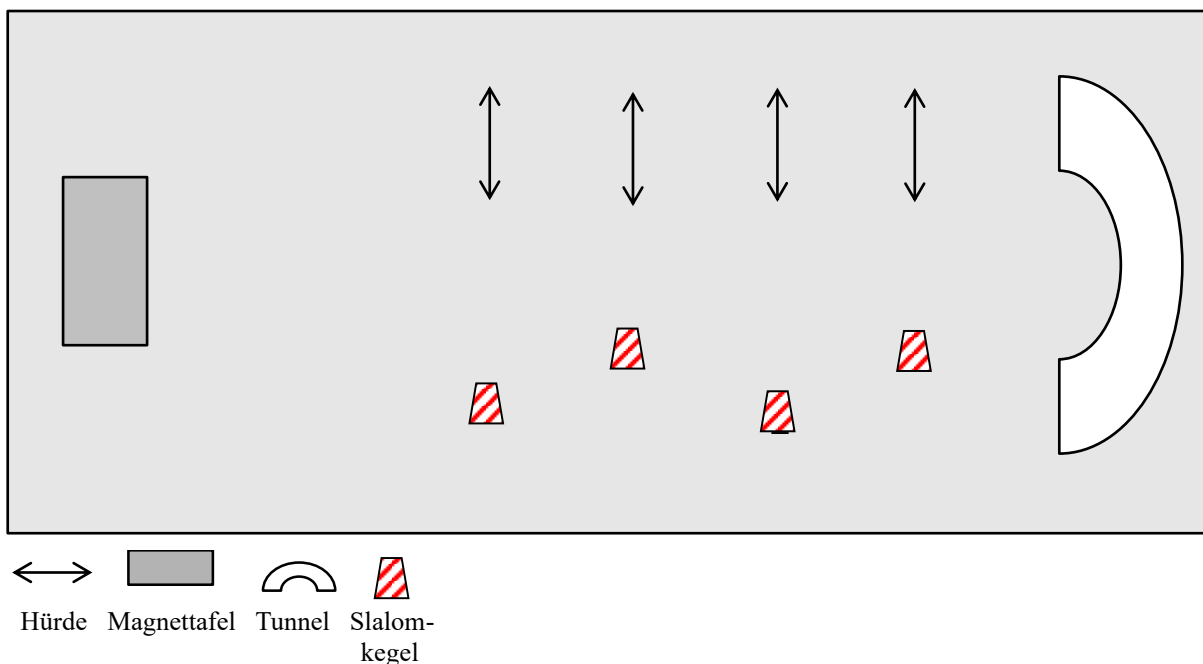
Beschreibung der Übungen:

- 1.) Zur Vorbereitung auf die jeweilige Aufgabe werden vier bis fünf Tierfiguren an die Parcoursobjekte geheftet. Nach dem Einsammeln hat das Kind die Aufgabe, die Magnetfiguren an der Magnettafel in serielle Folge zu bringen. Während des Laufs ist darauf zu achten, dass alle magnetischen Tierfiguren in der Gürteltasche deponiert werden.
- 2.) Bei dieser Übung soll sich das Kind ein dreispaltiges Muster, bestehend aus sechs bis

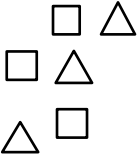
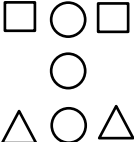
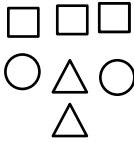
sieben geometrischen Figuren, merken und nach der Parcoursrunde das ursprüngliche Muster wiederherzustellen. Vor jeder Aufgabenbearbeitung kann die Fachkraft hinweisen darauf geben, welche Möglichkeiten zur Einprägung der Muster bestehen.

- 3.) In der zweiten Übung werden dem Kind während des Parcourslaufs Abschnitte einer Kurzgeschichte vorgespielt. Dazu wird er mit einem akustischen Stoppsignal vor jedem Erzählabschnitt dazu aufgefordert, anzuhalten und genau zuzuhören. Nach erfolgtem Parcourslauf sollen bei den ersten beiden Aufgaben die Tiernamen wiedergegeben, und bei der letzten Aufgabe eine kurze Inhaltsangabe der gesamten Geschichte abgegeben werden.
- 4.) Während der vierten Übung wird das Kind an vier Parcoursgeräten mit dem Stopp-Signal angehalten und bekommt jeweils eine von vier bis fünf Zahlen zugerufen. Am Zielpunkt sollen die zugerufenen Zahlen in serieller Folge wiedergegeben werden.
- 5.) Zu Beginn der fünften Übung werden an der Magnettafel vier Farben präsentiert. Nach dem Parcourslauf sollen die Farben in serieller Folge wiederaufgebaut werden.

Parcoursaufbau:



Protokollbogen 5

Übung	1. DG	Ergebnis	2. DG	Ergebnis	3. DG	Ergebnis
1. Tierfiguren einsammeln und an der Magnettafel in serieller Folge aufbauen	Papagei Nilpferd Löwe Zebra		Schildkröte Giraffe Nilpferd Papagei		Zebra Löwe Elefant Papagei Nilpferd	
2. Muster merken und an der Magnettafel wieder aufbauen						
3. Abschnitte einer Geschichte anhören und am Ende des Parcourslaufs die genannten Tiere bzw. die Geschichte wiedergeben	Katze Hund Schweine Hühner		Gänse Schaf Kühe Pferde		Kurze Inhaltsangabe der gesamten Geschichte	
4. Ziffern an Parcoursgeräten anhören und nach Parcourslauf in serieller Folge wiedergeben	7 8 9 6		1 4 9 6 7		5 6 9 3 1	
5. Farben merken und an der Magnettafel in serieller Folge wieder aufbauen	blau gelb blau rot		blau rot grün rot		grün blau rot grün	

Hausaufgaben zur Trainingseinheit 5

Bitte kontrolliere jeden Tag in dieser Woche deine Aufmerksamkeit in folgenden Situationen:

Aktivitäten	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donners- tag	Freitag	Samstag		
Frühstück	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4		
Schule	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4		
Mittagessen	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4		
Mittagsruhe	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4		
Hausaufgaben	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4		
Spielen	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4		
Duschen	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4		
Abendessen	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4		
Fern- sehen	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4		
Schlafen gehen	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4		

1 = sehr gut 2 = gut 3 = geht so 4 = schlecht

Viel Spaß!

Trainingseinheit 6

Ziele:

- Förderung der visuellen und akustischen Merkfähigkeit mit Aufgaben zur seriellen Gedächtnisspanne
- Förderung der akustischen Aufmerksamkeit mit Alltagsgeräuschen

Material:

- Protokollbogen 6
- 9 Magnetfiguren (3 Dreiecke, 3 Kreise und 3 Quadrate)
- 8 farbige Magnete (2 grüne, 2 blaue, 2 rote und 2 gelbe)
- 10 magnetische Ziffern (0 bis 9)
- Gürteltasche für den Transport der Magnetfiguren
- Magnettafel
- Audioabspielgerät mit Alltagsgeräuschen (Auto, Flasche, Sirene, Straße, Motorrad, Motorsäge, Topf, Bahn)
- Signalkarte (Stopp-Symbol)
- 5 Hürden, 1 Tunnel und 5 Slalomkegel

Techniken und Methoden:

Im Rahmen dieser Trainingseinheit handelt das Kind nach den Verhaltensanweisungen des Versuchsleiters (externe Verhaltenssteuerung).

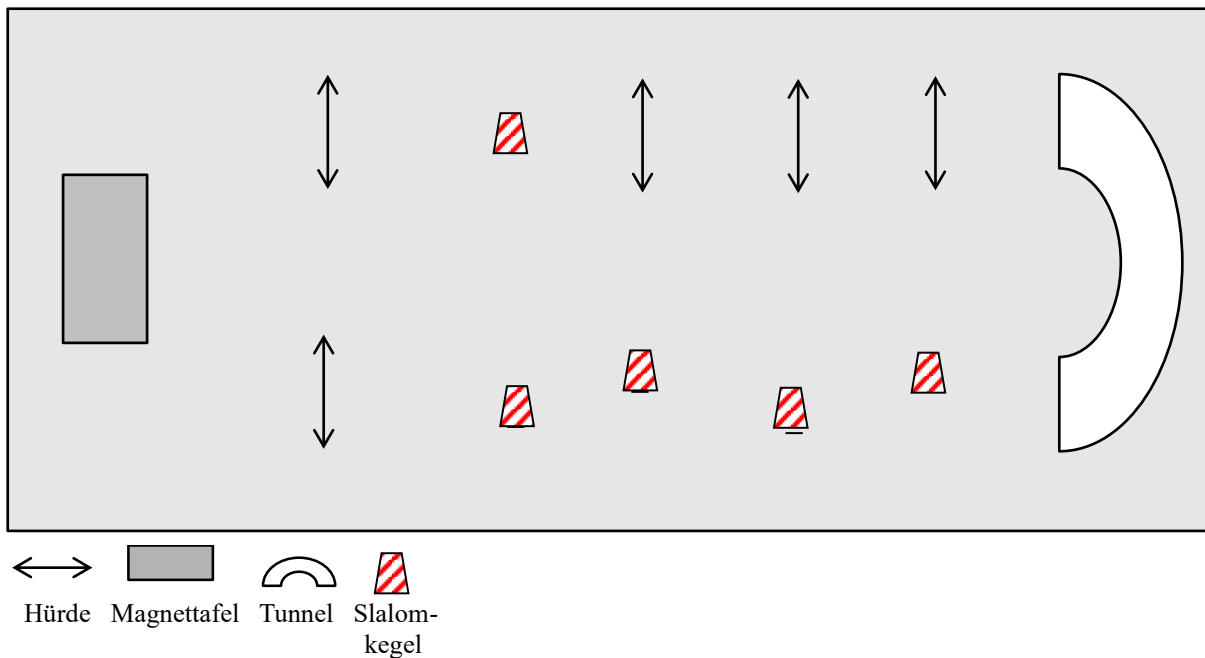
Beschreibung der Übungen:

- 1.) Nach Erteilung des Stopp-Signals werden dem Kind an den Parcoursgeräten zwei- und mehrsilbige Tiernamen zugerufen. Nach dem Lauf sollen die Tiernamen in serieller Folge wiedergegeben werden.
- 2.) Vor Beginn der Übung soll sich das Kind jeweils eine Zahl für drei vorgegebene Symbole aussuchen. Daraufhin werden die Symbole an den Hürden verteilt und an jeder Hürde ist eine Rechenaufgabe zu lösen, die durch die geometrischen Figuren symbolisiert wird. Die Zwischenergebnisse sind zu einem Gesamtergebnis zusammenzufassen. Nach dem Lauf soll das Kind das Gesamtergebnis bekannt geben.
- 3.) In der zweiten Übung werden dem Kind während des Parcourslaufs Abschnitte einer Kurzgeschichte erzählt. Dazu wird es mit einem akustischen Stoppsignal vor jedem Erzählabschnitt dazu bewegt, anzuhalten und aufmerksam zuzuhören. Nach erfolgtem

Parcourslauf sollen bei den ersten beiden Aufgaben die genannten Tiernamen wiedergegeben und nach der letzten Aufgabe eine kurze Inhaltsangabe der gesamten Geschichte abgegeben werden.

- 4.) An den Parcoursgeräten sind vier bis fünf Ziffern einzusammeln, die nach dem Parcourslauf in serielle Folge gebracht werden sollen.
- 5.) Zu Beginn der fünften Übung werden fünf farbige Magnete an die Parcoursgeräte geheftet. Nach dem Einsammeln während des Parcourslaufs sollen die Farben in serieller Folge wiederaufgebaut werden.

Parcoursaufbau:



Protokollbogen 6

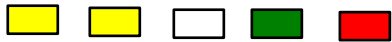
Übung	1. DG	Ergebnis	2. DG	Ergebnis	3. DG	Ergebnis
1. Tiernamen anhören und in serieller Folge wiedergeben	Papagei Löwe Giraffe Zebra		Schildkröte Nilpferd Löwe Papagei		Löwe Zebra Elefant Schildkröte Nilpferd	
2. Kodierte Zahlen an den Hürden addieren und Zwischenergebnisse zu einem Gesamtergebnis summieren	□ + △ □ + ○ △ + △		□ + △ ○ + ○ △ + ○		△ + △ ○ + □ △ + ○	
3. Alltagsgeräusche während des Parcourslaufs anhören und in serieller Folge wiedergeben	Auto Flasche Straße Sirene		Motorrad Knall Bahn Motorsäge Topf		Bahn Auto Straße Sirene Auto Flasche	
4. Ziffern an Parcoursgeräten einsammeln und an der Magnettafel in serieller Folge aufbauen	5 8 6 9		7 1 2 0 6		8 4 6 2 3	
5. Farben an Parcoursgeräten einsammeln und an der Magnettafel in serieller Folge aufbauen	rot blau gelb grün blau		grün gelb rot blau blau		grün rot grün blau gelb	

Hausaufgaben zur Trainingseinheit 6

Lass dir folgende Tiernamen, Zahlen und Farben einmal diktieren bzw. schau dir die Figuren und Bilder für ca. 3 Sekunden an. Arbeite dabei mit dem „Echo“ und trage die Dinge, die du dir merken kannst, auf der nächsten Seite (der Reihenfolge nach) in die Kästchen neben den Hindernissen auf dem Hundeparcours ein. Wenn du dir nicht alle Dinge merken kannst, ist das nicht schlimm. Je länger du übst, desto besser kannst du dir alles merken!

Montag: Pferd - Zebra - Nilpferd - Papagei - Giraffe

Dienstag: 9 - 8 - 3 - 1 - 7



Mittwoch: gelb - gelb - blau - grün - rot

Donnerstag: $\triangle = 9$ $\bigcirc = 7$ $\square = 8$

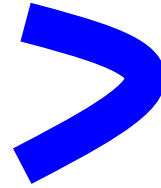
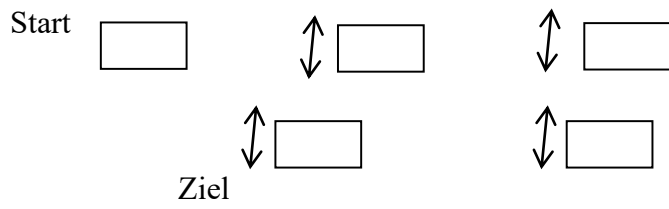
Freitag: Hund - Katze - Löwe - Nilpferd - Elefant

Samstag: grün - blau - rot - blau - gelb

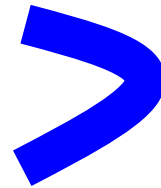
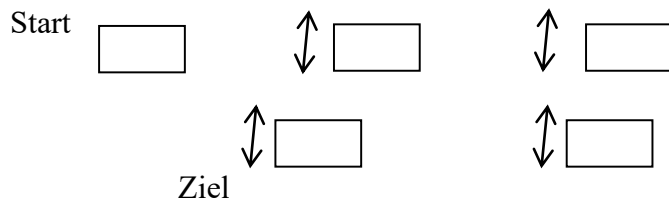
Viel Spaß

Lösungsblatt zur Trainingseinheit 6

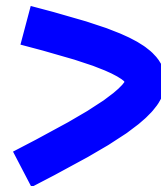
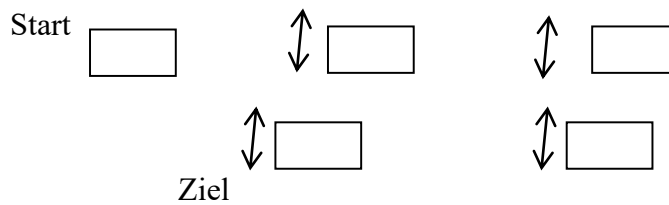
Montag:



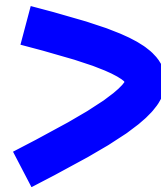
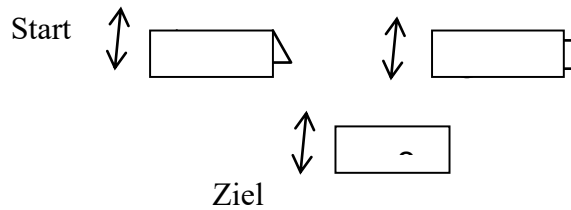
Dienstag:



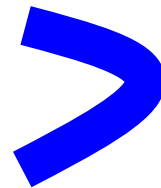
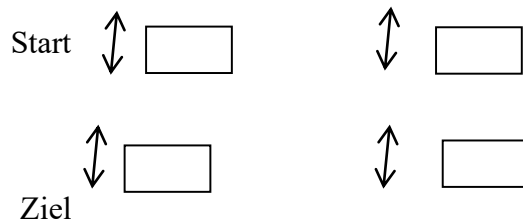
Mittwoch:



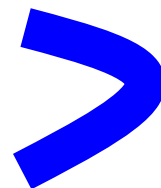
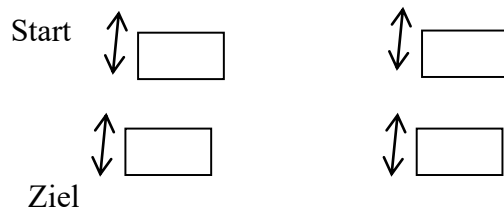
Donnerstag:



Freitag:



Samstag:



Trainingseinheit 7

Ziele:

- Förderung der visuellen und akustischen Merkfähigkeit mit Aufgaben zur seriellen Gedächtnisspanne
- Wiederholung der Lern- bzw. Merkstrategie zur Mustererkennung
- Förderung der Impulskontrolle mit Stoppsignal

Material:

- Protokollbogen 7
- 7 Tierfiguren (Löwe, Nilpferd, Papagei, Schildkröte, Elefant, Zebra und Giraffe)
- 9 Magnetfiguren (3 Dreiecke, 3 Kreise und 3 Quadrate)
- Magnettafel mit Stift
- Signalkarte (Stopp-Symbol)
- 6 Hürden, 1 Tunnel und 4 Slalomkegel

Techniken und Methoden:

Im Rahmen dieser Trainingseinheit handelt das Kind nach den Verhaltensanweisungen der Fachkraft (externe Verhaltenssteuerung). Während der zweiten Übung wird die Lernstrategie zum Merken von Mustern wiederholt. Dabei kann die Fachkraft auf die Struktur des jeweiligen Musters, welches sich aus den verschiedenen geometrischen Figuren ergibt, aufmerksam machen.

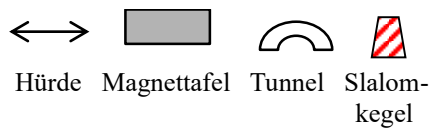
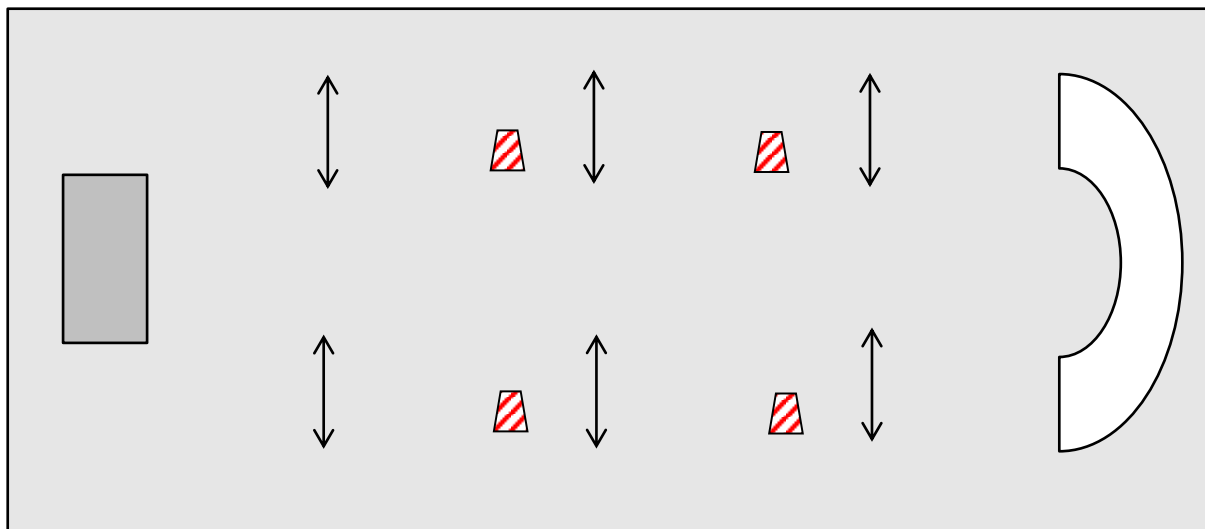
Beschreibung der Übungen:

- 1.) Vor Beginn der ersten Übung bekommt das Kind den Auftrag, zwei Häuser mit jeweils fünf Fenstern und einer Tür auf die Magnettafel zu zeichnen. Der Versuchsleiter positioniert die Tierfiguren in dem Haus und das Kind prägt sich die Positionen der Tiere ein. Nach dem Parcourslauf versucht er, sie wieder in die Ausgangspositionen zu bringen.
- 2.) Bei der zweiten Übung besteht die Aufgabe darin, dass sich die Testperson ein dreispaltiges Muster, bestehend aus acht geometrischen Figuren, merkt und nach erfolgtem Parcourslauf das ursprüngliche Muster wiederherstellt.
- 3.) Bei der dritten Übung hat das Kind die Aufgabe, während des Parcourslaufs auf das Stopp-Signal hin die Richtung zu wechseln, und eine vorher festgelegte Anzahl von Parcoursobjekten zurück zu laufen. Nach der Ankunft an dem entsprechenden

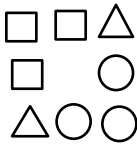
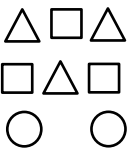
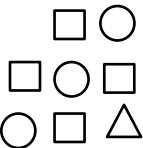
Parcoursgerät erteilt sich das Kind das Stopp-Signal und bleibt 5 Sekunden lang regungslos stehen.

- 4.) Während der vierten Übung wird das Kind an vier bis fünf Parcoursgeräten mit dem Stopp-Signal angehalten und bekommt jeweils eine von vier bis fünf Zahlen zugerufen. Am Zielpunkt sollen die zugerufenen Zahlen in serieller Folge wiedergegeben werden.
- 5.) Bei der fünften Übung wird das Kind an fünf Parcoursgeräten mit dem Stopp-Signal angehalten und bekommt jeweils eine Farbe zugerufen. Am Zielpunkt sollen die zugerufenen Farben in serieller Folge wiedergegeben werden.

Parcoursaufbau:



Protokollbogen 7

Übung	1. DG	Ergebnis	2. DG	Ergebnis	3. DG	Ergebnis
1. Tierfiguren in einem an der Magnettafel aufgezeichneten Haus positionieren	Zebra Löwe Nilpferd Zebra Giraffe		Zebra Nilpferd Löwe Schildkröte Elefant		Löwe Zebra Elefant Schildkröte Nilpferd Papagei	
2. Muster merken und an der Magnettafel wieder aufbauen						
3. Richtungswechsel mit Stoppsignal während des Parcourslaufs	2 Objekte vor Stopp 2 Objekte zurück Stopp 3 Objekte vor Stopp		3 Objekte vor Stopp 2 Objekte zurück 1 Objekt vor Stopp 2 Objekte zurück Stopp		3 Objekte vor Stopp 1 Objekt zurück Stopp 2 Objekte vor Stopp 1 Objekt zurück Stopp	
4. Ziffern an Parcoursgeräten anhören und am Zielpunkt in serieller Folge wiedergeben	5 2 9 1		9 3 0 6 1		0 2 1 3 6	
5. Farben an den Parcoursgeräten anhören und am Zielpunkt in serieller Folge wiedergeben	gelb rot blau grün rot		grün rot rot gelb blau		gelb blau grün blau gelb	

Registrierung der erzielten Punkte

1. Durchgang: _____

2. Durchgang: _____

3. Durchgang: _____

Hausaufgaben zur Trainingseinheit 7

In welchen Situationen hast du besonders große Probleme, dich zurückzuhalten bzw. beginnst du eine Tätigkeit ohne zu überlegen? Versuche dich im Verlauf der Woche mit dem Stopp-Signal zu bremsen, und trage den entsprechenden Smiley ein, wenn es dir gut oder nicht so gut gelungen ist.

Aktivitäten	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag	Samstag
Frühstück						
Schule						
Mittagessen						
Mittagsruhe						
Hausaufgaben						
Spielen						
Duschen						
Abendessen						
Fernsehen						
Schlafen gehen						

:) = gut :(= nicht so gut

Trainingseinheit 8

Ziele:

- Förderung der visuellen und akustischen Merkfähigkeit mit Aufgaben zur seriellen Gedächtnisspanne
- Förderung der Impulskontrolle und der Planungsfähigkeit mit Wenn-Dann-Plänen

Material:

- Protokollbogen 8
- 7 Tierfiguren (Löwe, Nilpferd, Papagei, Schildkröte, Elefant, Zebra und Giraffe)
- 6 Magnetfiguren (2 Dreiecke, 2 Kreise und 2 Quadrate)
- 8 farbige Magnete (2 grüne, 2 blaue, 2 rote und 2 gelbe)
- 10 magnetische Ziffern (0 bis 9)
- Magnettafel
- Signalkarte (Stopp-Symbol, Wenn und Dann)
- 6 Hürden, 1 Tunnel und 4 Slalomkegel

Techniken und Methoden:

Im Rahmen dieser Trainingseinheit handelt das Kind während der ersten beiden Übungen nach den Verhaltensanweisungen der Fachkraft (externe Verhaltenssteuerung). Die dritte Übung dient zur Überleitung in die Phase der offenen Selbstinstruierung, bei der sich das Kind Anweisungen zur Steuerung des eigenen Verhaltens gibt (vgl. Meichenbaum, 1979 in Lückert & Lückert, 1994). Im Rahmen dieser Übung werden in Verbindung mit dem Stopp-Signal, welches das Kind sich selbstständig setzt, Wenn-Dann-Pläne eingeführt. Wenn-Dann-Pläne haben im Rahmen des Förderprogramms das Ziel, nach Unterdrückung eines Impulses eine Strukturierungshilfe für den Planungs- und Entscheidungsprozess zur Auswahl einer angemessenen Handlungsalternative zu geben (vgl. Gollwitzer & Sheeran, 2006 in Gawrilow et al., 2011).

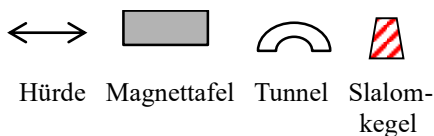
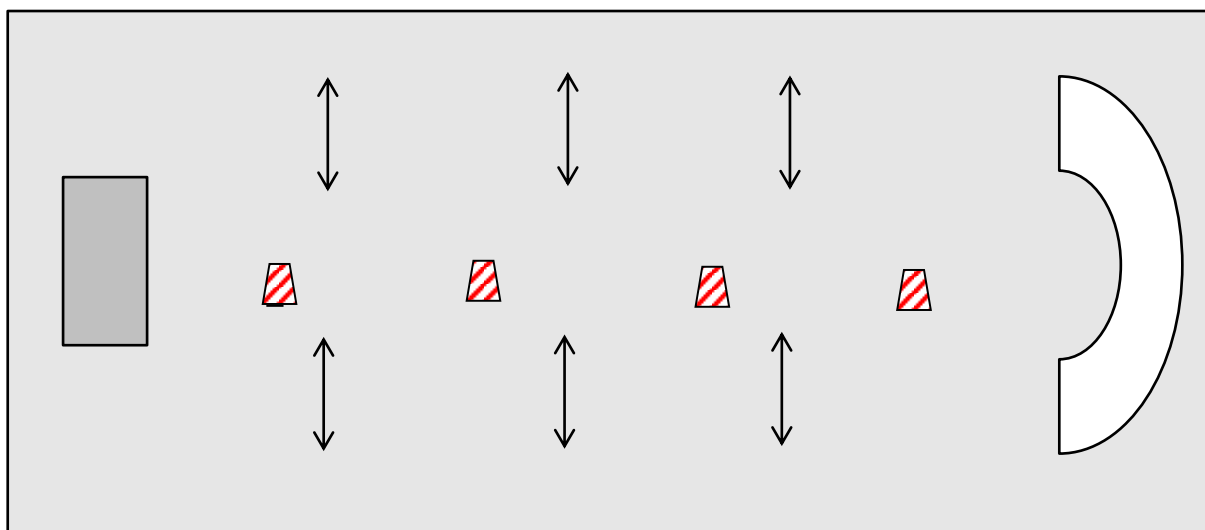
Beschreibung der Übungen:

- 1.) Zur Vorbereitung auf die jeweilige Aufgabe werden zwischen fünf und sechs Tierfiguren an die Parcoursobjekte geheftet. Nach dem Einsammeln hat das Kind die Aufgabe, die Magnetfiguren an der Magnettafel in serielle Folge zu bringen. Während des Laufs ist darauf zu achten, dass alle magnetischen Tierfiguren in der Gürteltasche deponiert werden.
- 2.) Zur Vorbereitung der zweiten Aufgabe werden vier geometrischen Figuren an die

Parcoursgeräte geheftet. Das Kind hat die Aufgabe, die Figuren einzusammeln, in der Gürteltasche zu deponieren, und an der Magnettafel in serieller Folge aufzubauen.

- 3.) Dem Kind wird zu Beginn der Übung erklärt, wie die neuen Signalkarten einzusetzen sind. An einer beliebigen Stelle des Parcours wird das Stopp-Signal erteilt. Die Fachkraft liest die Wenn-Situation vor und das Kind hält daraufhin, die Signalkarte „Dann“ hoch. Nun sind zwei Dann-Situationen zu formulieren. Nach der ersten Aufgabe liest die Fachkraft nur noch die Situation vor, während das Kind die Karten selbstständig einsetzt und Dann-Situationen formuliert.
- 4.) In der vierten Übung hängen an drei Parcoursobjekten jeweils zwei Ziffern, die das Kind addieren und sich das ermittelte Zwischenergebnis merken soll. Beim folgenden Objekt wird daraufhin die nächste Rechenaufgabe gelöst und das Zwischenergebnis hinzugerechnet, so dass am Ende des Laufs ein Gesamtergebnis genannt werden kann.
- 5.) Zu Beginn der fünften Übung werden an der Magnettafel fünf Farben präsentiert. Nach dem Parcourslauf sollen die Farben in serieller Folge wiederaufgebaut werden.

Parcoursaufbau:



Protokollbogen 8

Übung	1. DG	Ergebnis	2. DG	Ergebnis	3. DG	Ergebnis
1. Tierfiguren einsammeln und an der Magnettafel in serieller Folge aufbauen	Zebra Papagei Nilpferd Giraffe Elefant		Schildkröte Papagei Zebra Löwe Nilpferd Giraffe		Löwe Zebra Elefant Giraffe Nilpferd Schildkröte	
2. Geometrische Figuren an den Parcoursgeräten einsammeln und an der Magnettafel in serieller Folge aufbauen	△ ○ □ △		○ △ ○ □		□ ○ □ △	
3. Wenn- Dann- Pläne im Tagesablauf.	- Wenn du kein Fernsehen schauen darfst.		- Wenn dich ein anderes Kind ärgert. - Wenn ein Ausflug geplant ist, der kurzfristig ausfällt.		- Wenn du in einer Schlange anstehst - Wenn du einem Lehrer zuhörst	
4. Aufgaben an den Parcoursgeräten rechnen und am Ende des Laufs die Summe aller Zwischenergebnisse nennen.	7+3 5+2 0+4 8+6		7+1 4+6 5+2 3+0		9+8 5+7 6+3 5+4	
5. Farben merken und an der Magnettafel in serieller Folge wiederaufbauen	blau grün gelb blau rot		grün blau gelb grün rot		rot grün blau gelb grün	

Hausaufgaben zur Trainingseinheit 8

In welchen Situationen konntest du im Verlauf der Woche mit den Wenn-Dann-Fragen deine Verhaltensmöglichkeiten überprüfen? Trage den entsprechenden Smiley ein, wenn es dir gut oder nicht so gut gelungen ist.

Aktivitäten	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag	Samstag
Frühstück						
Schule						
Mittagessen						
Mittagsruhe						
Hausaufgaben						
Spielen						
Duschen						
Abendessen						
Fernsehen						
Schlafen gehen						

:) = gut :(= nicht so gut

Trainingseinheit 9

Ziele:

- Förderung der visuellen und akustischen Merkfähigkeit mit Aufgaben zur seriellen Gedächtnisspanne
- Förderung der Impulskontrolle und der Planungsfähigkeit mit Wenn-Dann-Plänen

Material:

- Protokollbogen 9
- 12 Magnetfiguren (4 Dreiecke, 4 Kreise und 4 Quadrate)
- 8 farbige Magnete (2 grüne, 2 blaue, 2 rote und 2 gelbe)
- Magnettafel
- Gürteltasche für den Transport der Magnetfiguren
- Signalkarte (Stopp-Symbol und Planen)
- Ereigniskarten (Hund, Kochen und Hausaufgaben)
- 6 Hürden und 3 Slalomkegel

Techniken und Methoden:

Im Rahmen dieser Trainingseinheit gibt sich das Kind Anweisungen zur Steuerung des eigenen Verhaltens (offene Selbstinstruierung). Außerdem wird die Wenn-Dann-Frage aus der vorangegangenen Trainingseinheit zusammengefasst und für die Signalkarten „Wenn“ und „Dann“, die Karte „Planen“ eingeführt.

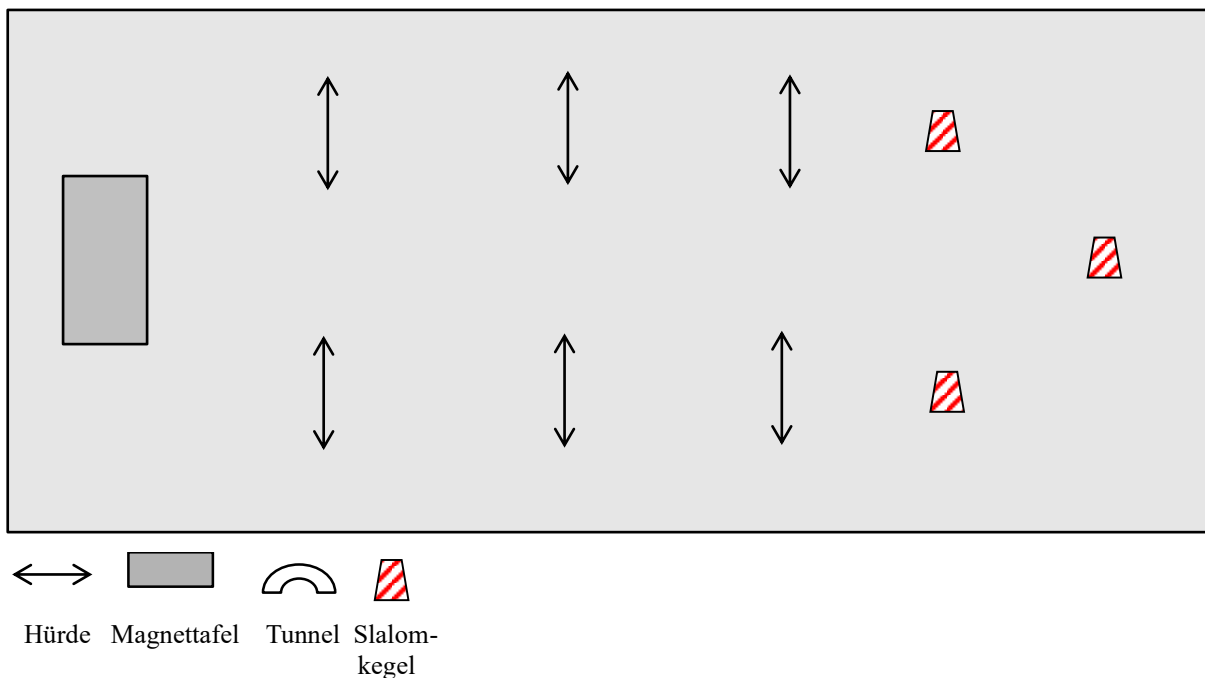
Beschreibung der Übungen:

- 1.) Das Kind stoppt an fünf bis sechs Stellen des Parcours. Es bekommt dann jeweils einen Tiernamen zugerufen. Nach dem Lauf sollen die Tiernamen in serieller Folge wiedergegeben werden.
- 2.) Vor Beginn der Übung soll sich das Kind jeweils eine Zahl für drei vorgegebene Symbole aussuchen. Daraufhin werden die Symbole an den Hürden verteilt und an jeder Hürde ist eine Rechenaufgabe zu lösen, die durch die geometrischen Figuren symbolisiert wird. Die Zwischenergebnisse sind zu einem Gesamtergebnis zusammen zu fassen. Am Ende der Runde gibt das Kind das Gesamtergebnis bekannt.
- 3.) Für jede Aufgabe wird an ein Parcoursgerät eine Ereigniskarte geheftet, die eine zu planende Tätigkeit bzw. Situation symbolisiert. Dem Kind wird nun erklärt, dass die neue Signalkarte „Planen“ immer eine Wenn-Dann-Frage beinhaltet. Er hat den Auftrag,

an dem Gerät, an dem die Ereigniskarte hängt, den Hund anzuhalten und das Stopp-Symbol hochzuhalten. Daraufhin wird die Signalkarte „Planen“ hochgehalten und das Kind formuliert zu dem auf der Karte symbolisierten Ereignis einen Wenn-Dann-Plan.

- 4.) Während der vierten Übung gibt sich das Kind an fünf Parcoursgeräten selbstständig das Stoppsignal. Dann wird dem Kind jeweils eine von fünf bis sieben Zahlen zugerufen. Am Zielpunkt sollen die Zahlen in freier Folge wiedergegeben werden.
- 5.) Zu Beginn der fünften Übung werden sechs farbige Magnete an die Parcoursgeräte geheftet. Nach dem Einsammeln während des Parcourslaufs sollen die Farben in serieller Folge aufgebaut werden.

Parcoursaufbau:



Protokollbogen 9

Übung	1. DG	Ergebnis	2. DG	Ergebnis	3. DG	Ergebnis
1. Tiernamen anhören in serieller Folge wiedergeben	Papagei Zebra Nilpferd Löwe Papagei		Schildkröte Löwe Löwe Papagei Zebra		Zebra Löwe Elefant Schildkröte Zebra Nilpferd	
2. Kodierte Zahlen an den Hürden addieren und Zwischenergebnisse zu einem Gesamtergebnis summieren	$\triangle + \square$ $\circ + \circ$ $\triangle + \triangle$ $\circ + \triangle$		$\triangle + \triangle$ $+ \circ$ $\circ + \circ$ $\square + \square$		$+ \circ$ $+ \triangle$ $\triangle + \square$ $\square + \circ$	
3. Ausflüge und tägliche Situationen planen	Spaziergang mit einem Hund.		Kochen und Spülen in der Küche.		Erledigung der Hausaufgaben.	
4. Ziffern an Parcoursgeräten anhören und nach Parcourslauf in freier Folge wiedergeben	0 4 9 3 2		1 2 9 7 9 4		5 3 1 3 0 6 2	
5. Farben an Parcoursgeräten einsammeln und an der Magnettafel in serieller Folge aufbauen	rot blau gelb grün blau		grün gelb rot blau blau		grün rot grün blau gelb	

Registrierung der erzielten Punkte
1. Durchgang
2. Durchgang
3. Durchgang

Hausaufgaben zur Trainingseinheit 9

Lass dir folgende Tiernamen, Zahlen und Farben einmal diktieren bzw. schau dir die Figuren und Bilder für ca. 3 Sekunden an. Arbeite dabei mit dem „Echo“ und trage die Dinge, die du dir merken kannst, auf der nächsten Seite (der Reihenfolge nach) in die Kästchen neben den Hindernissen auf dem Hundeparcours ein.

Montag: Pferd - Nilpferd - Hund - Giraffe - Zebra -Papagei

Dienstag: 5 - 6 - 3 - 1 - 3 - 9



Mittwoch: rot - gelb - gelb - blau - rot - grün

Donnerstag: $\triangle = 6$ $\bigcirc = 2$ $\square = 9$

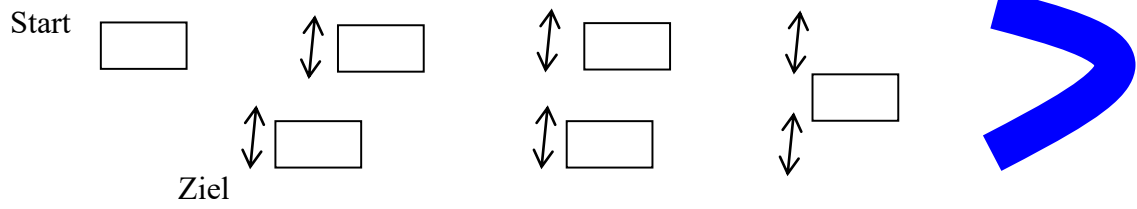
Freitag: 9 - 2 - 0 - 4 - 1 - 9

Samstag: gelb - grün - rot - gelb - blau - grün

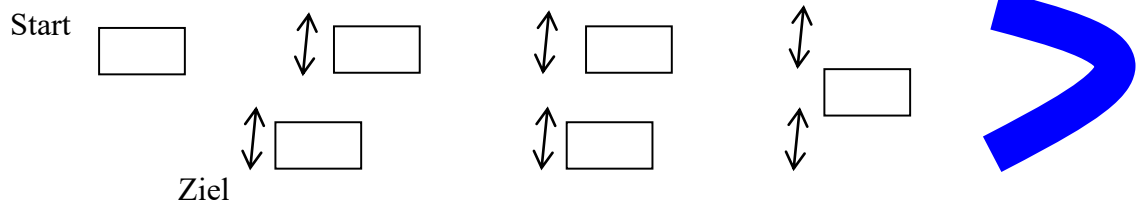
Viel Spaß!

Lösungsblatt zur Trainingseinheit 9

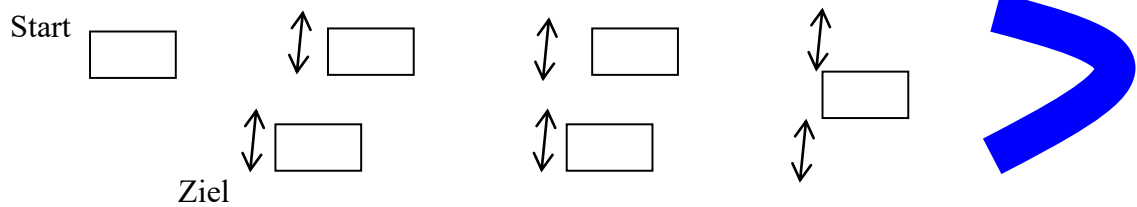
Montag:



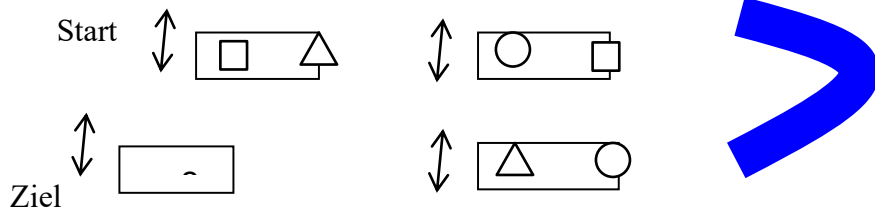
Dienstag:



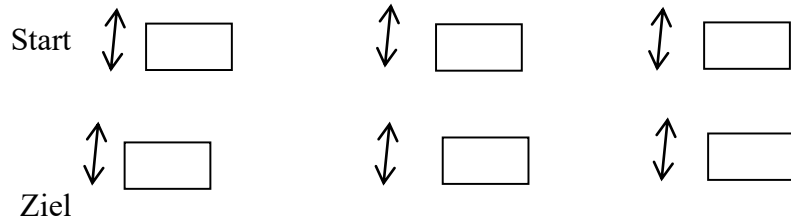
Mittwoch:



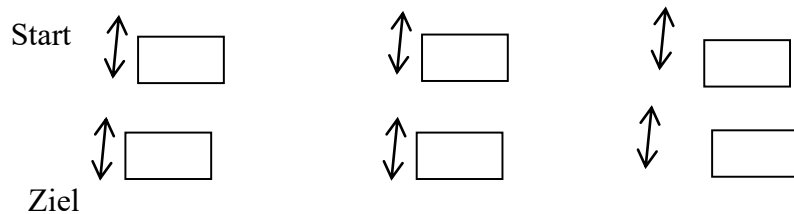
Donnerstag:



Freitag:



Samstag:



Trainingseinheit 10

Ziele:

- Förderung der visuellen und akustischen Merkfähigkeit mit Aufgaben zur seriellen Gedächtnisspanne
- Förderung der akustischen Aufmerksamkeit mit Alltagsgeräuschen

Material:

- Protokollbogen 10
- 7 Tierfiguren (Löwe, Nilpferd, Papagei, Schildkröte, Elefant, Giraffe und Zebra)
- 12 Magnetfiguren (4 Dreiecke, 4 Kreise und 4 Quadrate)
- 10 magnetische Ziffern (0 bis 9)
- Gürteltasche für den Transport der Magnetfiguren
- Magnettafel
- Audioabspielgerät mit Tier- und Alltagsgeräuschen (Löwe, Pferd, Hund, Kuh, Auto, Flasche, Sirene, Straße, Motorrad, Motorsäge, Topf, Bahn)
- 8 Hürden und 2 Slalomkegel

Techniken und Methoden:

Im Rahmen dieser Trainingseinheit gibt sich das Kind Anweisungen zur Steuerung des eigenen Verhaltens (offene Selbstinstruierung). Des Weiteren wird die Lern- bzw. Merkstrategie zur Mustererkennung wiederholt.

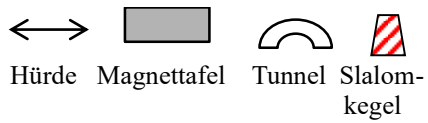
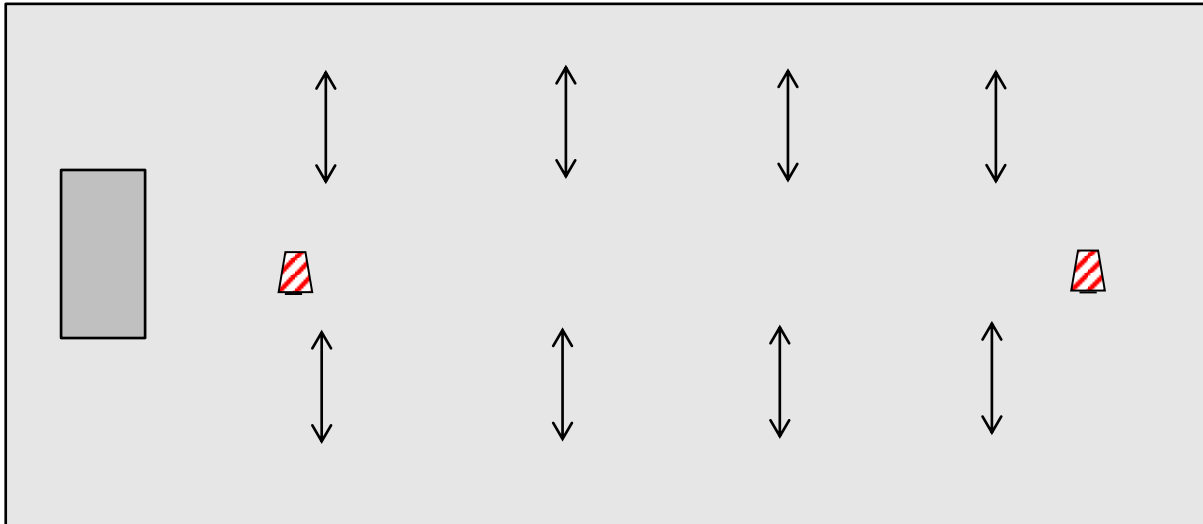
Beschreibung der Übungen:

- 1.) An die Parcoursgeräte werden magnetische Tierfiguren geheftet, die das Kind beim Parcourslauf einsammelt und an der Magnettafel in serieller Folge anordnen soll. Für den Transport der Figuren wird die Gürteltasche verwendet.
- 2.) Bei der zweiten Übung besteht die Aufgabe darin, dass sich das Kind ein dreispaltiges Muster, bestehend aus neun geometrischen Figuren, merkt und nach erfolgtem Parcourslauf das ursprüngliche Muster wiederherstellt.
- 3.) In der zweiten Übung werden dem Kind Alltags- und Tiergeräusche vorgespielt. Sobald ein Geräusch ertönt, unterbricht das Kind den Parcourslauf mit dem Stopp-Signal. Dazu wird die mitgeführte Stopp-Signal-Karte hochgehalten. Alle Geräusche sind nach erfolgtem Parcourslauf in serieller Folge zu benennen.
- 4.) An den Parcoursobjekten sind fünf bis sieben Ziffern einzusammeln, die nach dem

Parcourslauf in serielle Folge zu bringen sind.

- 5.) Bei der fünften Übung gibt sich das Kind an fünf Stellen selbstständig das Stopp-Signal und die Fachkraft nennt eine Farbe. Am Zielpunkt sollen die zugerufenen Farben in serieller Folge wiedergegeben werden.

Parcoursaufbau:



Protokollbogen 10

Übung	1. DG	Ergebnis	2. DG	Ergebnis	3. DG	Ergebnis
1. Tierfiguren einsammeln und an der Magnettafel in serieller Folge aufbauen	Zebra Nilpferd Schildkröte Elefant Papagei		Giraffe Papagei Löwe Nilpferd Giraffe Zebra		Schildkröte Elefant Löwe Zebra Giraffe Nilpferd Papagei	
2. Muster merken und an der Magnettafel wieder aufbauen	□ ○ □ ○ □ ○ △ △ △		△ △ ○ ○ □ ○ □ △ △		□ □ ○ △ □ △ ○ □ ○	
3. Alltags- und Tiergeräusche anhören und nach Parcourslauf in serieller Folge wiedergeben	Löwe Motorsäge Bahn Pferd Auto		Hund Sirene Kuh Motorrad Flasche Löwe		Topf Kuh Straße Bahn Auto Sirene Pferd	
4. Ziffern an Parcoursgeräten einsammeln und an der Magnettafel in serieller Folge aufbauen	2 4 0 9 3		6 7 1 0 2 4		0 7 9 8 0 5 2	
5. Farben an den Parcoursgeräten anhören und am Zielpunkt in serieller Folge wiedergeben	gelb gelb blau rot grün blau		blau rot blau gelb blau rot		gelb grün blau grün rot blau rot	

Registrierung der erzielten Punkte
1. Durchgang
2. Durchgang
3. Durchgang

Hausaufgaben zur Trainingseinheit 10

Lass dir folgende Tiernamen, Zahlen und Farben einmal diktieren bzw. schau dir die Figuren und Bilder für ca. 3 Sekunden an. Arbeite dabei mit dem „Echo“ und trage die Dinge, die du dir merken kannst, auf der nächsten Seite (der Reihenfolge nach) in die Kästchen neben den Hindernissen auf dem Parcours ein.

Montag: Pferd - Katze - Hund - Zebra - Nilpferd - Papagei - Elefant

Dienstag: 2 - 5 - 3 - 1 - 4 - 9 - 0



Mittwoch: grün - rot - rot - blau - gelb - grün - blau

Donnerstag: △ ○ □ □ ○ △ △

Freitag: 1 - 5 - 9 - 4 - 1 - 9 - 6

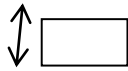
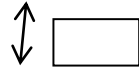
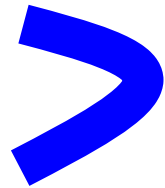
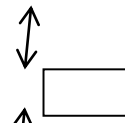
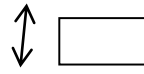
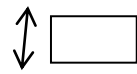
Samstag: rot - grün - rot - blau - blau - grün - gelb

Viel Spaß!

Lösungsblatt zur Trainingseinheit 10

Montag:

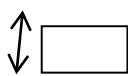
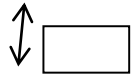
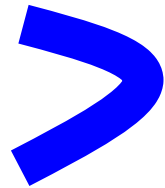
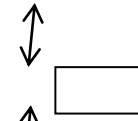
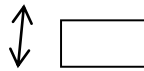
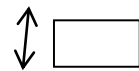
Start



Ziel

Dienstag:

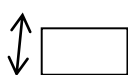
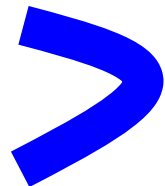
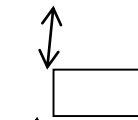
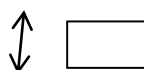
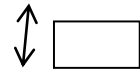
Start



Ziel

Mittwoch:

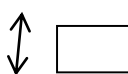
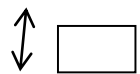
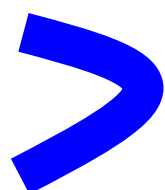
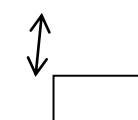
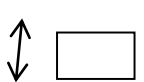
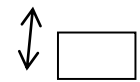
Start



Ziel

Donnerstag:

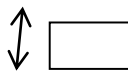
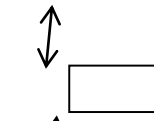
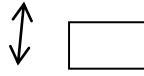
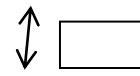
Start



Ziel

Freitag:

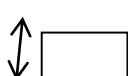
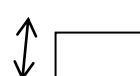
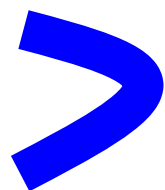
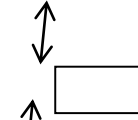
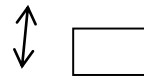
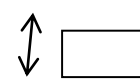
Start



Ziel

Samstag:

Start



Ziel

Trainingseinheit 11

Ziele:

- Förderung der visuellen und akustischen Merkfähigkeit mit Aufgaben zur freien und seriellen Gedächtnisspanne
- Förderung der Planungs- und Kontrollfähigkeit mit Signalkarten

Material:

- Protokollbogen 11
- 7 Tierfiguren (Löwe, Nilpferd, Papagei, Schildkröte, Elefant, Giraffe und Zebra)
- 9 Magnetfiguren (3 Dreiecke, 3 Kreise und 3 Quadrate)
- 12 farbige Magnete (3 gelbe, 3 grüne, 3 rote und 3 blaue)
- Gürteltasche für den Transport der Magnetfiguren
- Magnettafel mit Stift
- Signalkarten (Stopp-Symbol, Planen, Durchführen und Kontrollieren)
- 3 Kopien des Parcoursaufbaus
- 10 Hürden

Techniken und Methoden:

Im Rahmen dieser Trainingseinheit gibt sich das Kind Anweisungen zur Steuerung des eigenen Verhaltens (offene Selbstinstruierung). Außerdem werden weitere Signalkarten zur Strukturierungshilfe der dritten Übung eingeführt, neben der Signalkarte „Planen“ werden dafür die Signalkarten „Durchführen“ und „Kontrollieren“ benötigt.

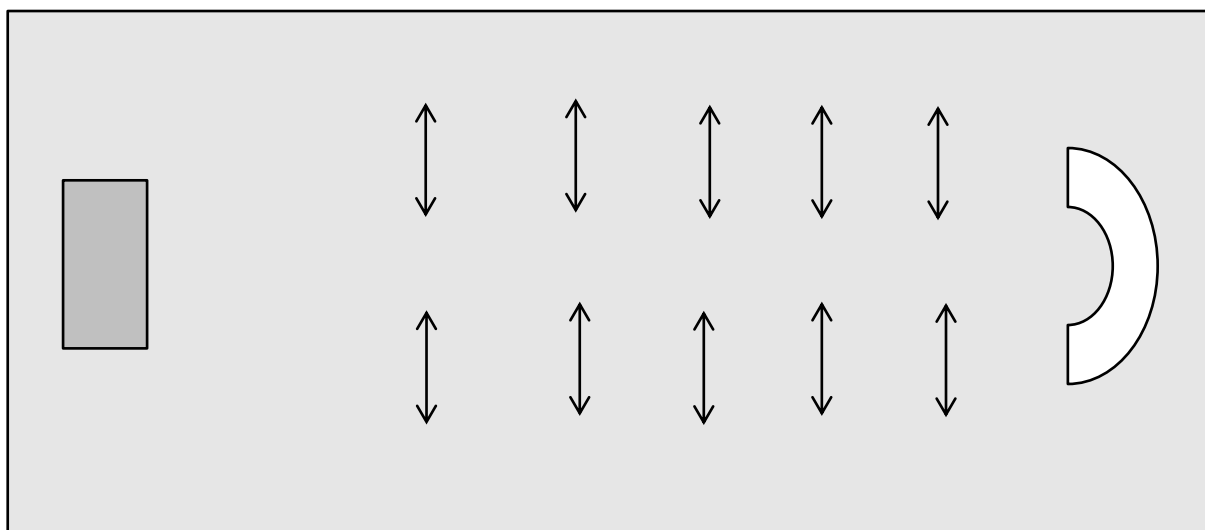
Beschreibung der Übungen:





- 1.) Vor Beginn der ersten Übung bekommt das Kind den Auftrag, zwei Häuser mit jeweils fünf Fenstern und einer Tür auf die Magnettafel zu zeichnen. In den Häusern werden vom Versuchsleiter die Tierfiguren positioniert. Das Kind prägt sich die Positionen der Tiere ein und versucht sie nach dem Parcourslauf wieder in ihre Ausgangspositionen zu bringen.
- 2.) Zur Vorbereitung der zweiten Aufgabe werden sechs geometrischen Figuren an die Parcoursgeräte geheftet. Das Kind hat die Aufgabe, die Figuren einzusammeln, in der Gürteltasche zu deponieren, und an der Magnettafel in serieller Folge aufzubauen.
- 3.) Für diese Übung werden drei Kopien des Parcoursaufbaus benötigt. Außerdem wird dem Kind der Einsatz der neuen Signalkarten erklärt. Er hat die Aufgabe, vor dem

Parcourslauf einen schriftlichen Plan zu erstellen, in dem er die Stellen des Parcours markiert, an denen drei der im Protokollbogen vorgegebenen Aktionen durchgeführt werden sollen. Dieser Schritt wird mit der Signalkarte „Planen“ eingeleitet. Neben den Stellen, an denen die jeweilige Aktion durchzuführen ist, soll sich das Kind die jeweils vorgegebene Aktion merken. Daraufhin wird der nächste Schritt, der Parcourslauf, mit der Signalkarte „Durchführen“ eingeleitet. Am Ende des Laufs kommt dann die Signalkarte „Kontrollieren“ zum Einsatz. Dieser Schritt dient zur Überprüfung, ob die jeweilige Aktion an der vorgesehenen Stelle durchgeführt wurde.

- 4.) Während der vierten Übung gibt sich das Kind an fünf Parcoursgeräten selbstständig das Stoppsignal. Dann wird ihm jeweils eine von fünf bis sieben Zahlen zugerufen. Am Zielpunkt sollen die Zahlen in serieller Folge wiedergegeben werden.
- 5.) Zu Beginn der fünften Übung werden sechs bis sieben farbige Magnete an die Parcoursgeräte geheftet. Nach dem Einsammeln während des Parcourslaufs sollen die Farben in serieller Folge aufgebaut werden.

Parcoursaufbau:



			
Hürde	Magnettafel	Tunnel	Slalom- kegel

Protokollbogen 11

Übung	1. DG	Ergebnis	2. DG	Ergebnis	3. DG	Ergebnis
1. Tierfiguren in einem an der Magnettafel aufgezeichnetem Haus positionieren	Nilpferd Zebra Löwe		Papagei Löwe Zebra Schildkröte		Schildkröte Giraffe Elefant Papagei	
2. Geometrische Figuren an den Parcoursgeräten einsammeln und an der Magnettafel in serieller Folge aufbauen	○ □ □ ○ △ ○		□ △ ○ △ □ △		△ □ ○ ○ △ □	
3. Handlungssequenzen mit Hund planen, durchführen und kontrollieren	An 3 markierten Stellen: 1. Über den Hund steigen 2. Um den Hund herumlaufen 3. Hund um sich herumlaufen lassen		An 3 markierten Stellen: 1. Über den Hund steigen 2. Hund um sich herumlaufen lassen 3. Um den Hund herumlaufen		An 3 markierten Stellen: 1. Hund um sich herumlaufen lassen 2. Um den Hund herumlaufen. 3. Über den Hund steigen	
4. Ziffern an Parcoursgeräten anhören und nach Parcourslauf in serieller Folge wiedergeben	3 6 7 1 9		3 9 7 2 8 1		2 3 5 7 9 1 0	
5. Farben an Parcoursgeräten einsammeln und an der Magnettafel in serieller Folge aufbauen	grün gelb gelb grün blau rot		grün rot grün blau gelb grün		gelb grün gelb rot blau grün rot	

Registrierung der erzielten Punkte
1. Durchgang
2. Durchgang
3. Durchgang

Hausaufgaben zur Trainingseinheit 11

Entwirf einen eigenen Parcours für die nächste Stunde, verwende dabei folgende Symbole:

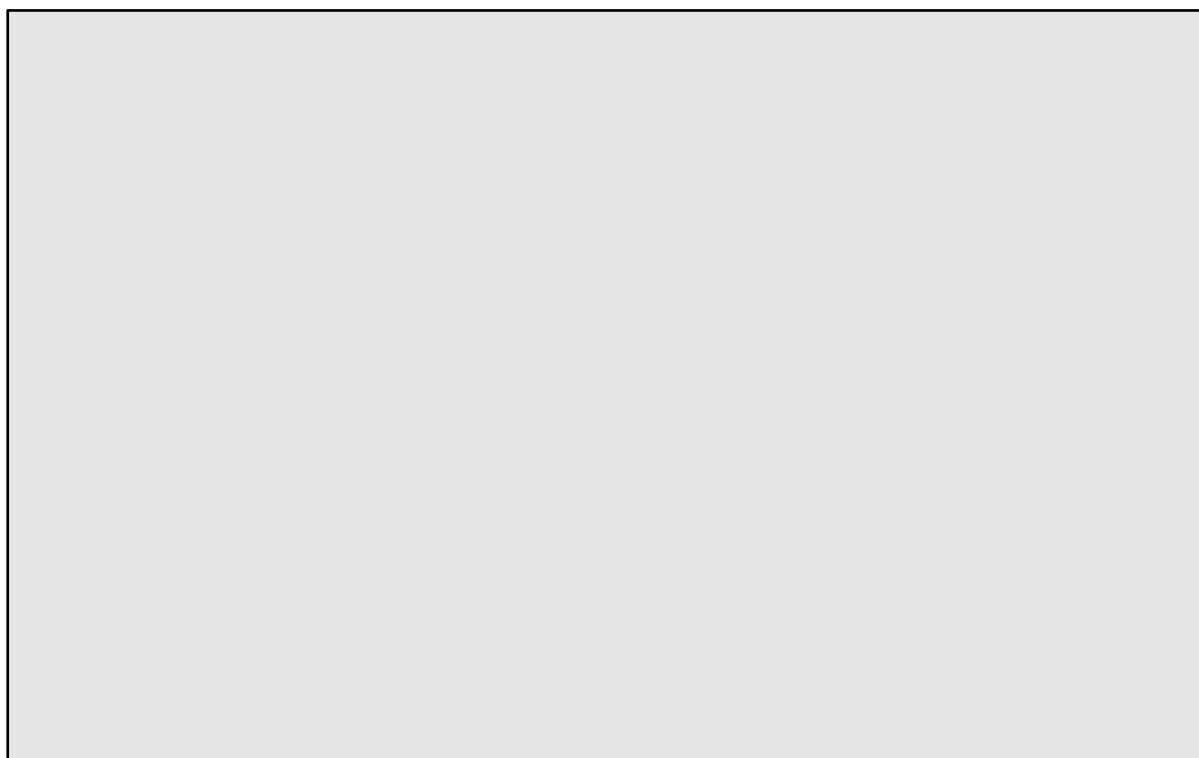


Hürde

Magnettafel

Tunnel

Slalom-
kegel



Trainingseinheit 12

Ziele:

- Förderung der visuellen und akustischen Merkfähigkeit mit Aufgaben zur freien und seriellen Gedächtnisspanne
- Förderung der Planungs- und Kontrollfähigkeit mit Signalkarten

Material:

- Protokollbogen 12
- 12 Magnetfiguren (4 Dreiecke, 4 Kreise und 4 Quadrate)
- 12 farbige Magnete (3 gelbe, 3 grüne, 3 rote und 3 blaue)
- Gürteltasche für den Transport der Magnetfiguren
- Magnettafel
- Signalkarten (Stopp-Symbol, Planen, Durchführen und Kontrollieren)
- Auswahl der Parcoursgeräte nach Skizze des Kind

Techniken und Methoden:

Im Rahmen dieser Trainingseinheit gibt sich das Kind Selbstanweisungen zur Steuerung des eigenen Verhaltens (offene Selbstinstruierung). Als Strukturierungshilfe für die dritte Übung werden die Signalkarten eingesetzt.

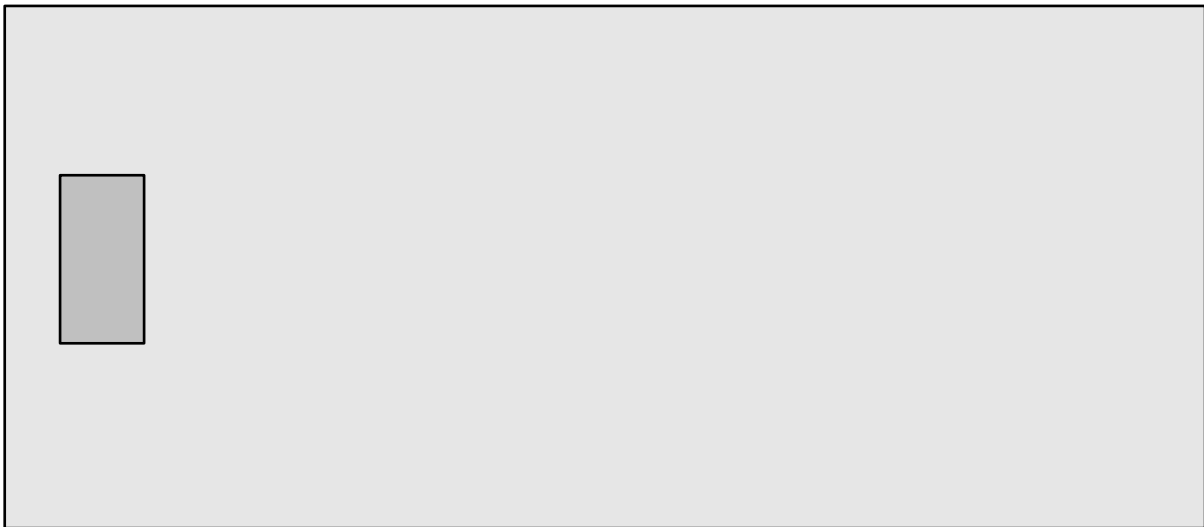
Beschreibung der Übungen:

- 1.) Das Kind stoppt an fünf bis sieben Stellen des Parcourslaufs. Es bekommt dann jeweils einen Tiernamen zugerufen. Nach dem Lauf sollen die Tiernamen in serieller Folge wiedergegeben werden.
- 2.) Vor Beginn der Übung soll sich das Kind jeweils eine Zahl für drei vorgegebene Symbole aussuchen. Daraufhin werden die Symbole an den Hürden verteilt und an jeder Hürde ist eine Rechenaufgabe zu lösen, die durch die geometrischen Figuren symbolisiert wird. Die Zwischenergebnisse sind zu einem Gesamtergebnis zusammen zu fassen. Am Ende der Runde gibt das Kind das Gesamtergebnis bekannt.
- 3.) Mit der Signalkarte „Planen“ leitet das Kind die erste Phase ein. Er zeichnet seinen selbst entworfenen Parcoursaufbau auf die Magnettafel. Auf der Parcourskizze legt er einen selbstgewählten Pfad fest. Nach dem Einsatz der Signalkarte „Durchführen“ läuft das Kind den gewählten Weg durch den Parcours. Am Ende des Parcourslaufs wird nach

dem Einsatz der Signalkarte „Kontrollieren“ die gewählte Wegstrecke durch den Parcours anhand der Parcourskizze überprüft.

- 4.) In der vierten Übung hängen an fünf Parcoursobjekten jeweils zwei Ziffern, die das Kind addieren und sich das ermittelte Zwischenergebnis merken soll. Beim folgenden Objekt wird daraufhin die nächste Rechenaufgabe gelöst und das Zwischenergebnis hinzugerechnet, so dass am Ende des Laufs ein Gesamtergebnis genannt werden kann.
- 5.) Zu Beginn der fünften Übung werden an der Magnettafel sechs bis sieben Farben präsentiert. Nach dem Parcourslauf sollen die Farben in serieller Folge wiederaufgebaut werden.

Parcoursaufbau:



Aufbau nach der Skizze des Kindes

Protokollbogen 12

Übung	1. DG	Ergebnis	2. DG	Ergebnis	3. DG	Ergebnis
1. Tiernamen anhören und in serieller Folge wiedergeben	Papagei Nilpferd Zebra Löwe Schildkröte		Zebra Löwe Nilpferd Papagei Zebra Giraffe		Löwe Elefant Schildkröte Löwe Nilpferd Giraffe Papagei	
2. Kodierte Zahlen an den Hürden addieren und Zwischenergebnisse zu einem Gesamtergebnis summieren	□ + ○ ○ + △ △ + △ ○ + ○ △ + ○		△+ ○ □ + △ ○ + △ △ + ○ ○ + □		△+ ○ ○+ □ □+ ○ □+ △ △+ △	
3. Parcoursstrecke in einen Plan einzeichnen, Parcours laufen und geplante Strecke kontrollieren	Individueller Pfad auf Parcours-skizze		Individueller Pfad auf Parcours-skizze		Individueller Pfad auf Parcours-skizze	
4. Aufgaben an den Parcoursgeräten rechnen und am Ende des Laufs die Summe aller Zwischenergebnisse nennen	9+3 1+2 7+4 0+6 8+5		6+1 3+2 9+6 7+2 4+0		9+7 1+8 5+0 6+3 2+4	
5. Farben merken und an der Magnettafel in serieller Folge wieder aufbauen	gelb grün gelb rot grün blau		blau gelb grün blau gelb grün		rot grün gelb gelb blau rot grün	

Registrierung der erzielten Punkte
1. Durchgang
2. Durchgang
3. Durchgang

7. Literaturverzeichnis

- Amelang, M. & Schmidt-Atzert, L. (2006). *Psychologische Diagnostik und Intervention*. Berlin - Heidelberg: Springer Medizin Verlag.
- Gawrilow, C.; Schmitt, K.; Rauch, W. (2011). Kognitive Kontrolle und Selbstregulation bei Kindern mit ADHS. *Kindheit und Entwicklung*, 20 (1), 41 -48. Göttingen: Hogrefe Verlag.
- Jacobs, C. & Petermann, F. (2013). *Training für Kinder mit Aufmerksamkeitsstörungen – Das neuropsychologische Gruppenprogramm ATTENTIONER*. Göttingen: Hogrefe Verlag.
- Lauth, G. & Schlotzke, P. (2002). *Training mit aufmerksamkeitsgestörten Kindern*. Weinheim: Beltz Verlag.
- Lefrancois, G. R. (2006). *Psychologie des Lernens*. (4. Aufl.). Heidelberg: Springer Verlag.
- Lepach, A.; Heubrock, D.; Muth, D.; Petermann, F. (2010). *Training für Kinder mit Gedächtnisstörungen*. Göttingen: Hogrefe.
- Lückert, H.R. & Lückert, I. (1994). *Einführung in die kognitive Verhaltenstherapie*. München - Basel: Reinhardt Verlag.
- Prothmann, A. (2012). *Tiergestützte Kinderpsychotherapie*. Frankfurt am Main: Peter Lang Verlag.
- Resch, F.; Parzer, P.; Bruner, R. M.; Haffner, J.; Koch, E.; Oelkers, R.; Schuch, B.; Strehlow, U. (1999). *Entwicklungspsychopathologie des Kindes- und Jugendalters*. Weinheim: Beltz Psychologie Verlags Union.