

Spaß mit Konzentrationsspielen

für



Tägliche 5-Minuten-Spiele:

Chinesisch rechnen:

Auf einem Blatt Papier sind 10 Zahlen geschrieben. Der Spielleiter liest Zahl für Zahl vor und deutet sogar begleitend auf jede- doch er liest einiges falsch!
Der Schüler soll aufmerksam zuhören und gegebenenfalls korrigieren.

Variation: Auf dem Blatt können auch Buchstaben stehen, die vom Spielleiter falsch benannt werden.

Der lange Satz:

Der Spielleiter sagt einen kurzen Satz einmal vor.

z.B: *Rudi schläft.*

Der Schüler versucht ihn nachzusprechen. Dann wird die Sache immer schwieriger:
Rudi schläft im Hundekörbchen.

Der kleine, rothaarige Rudi schläft im Hundekörbchen. ...

Der kleine, rothaarige Rudi schläft seit einer halben Stunde tief und fest in Bellos weich gepolstertem Hundekörbchen.

Rückenpost:

Der Spielleiter schreibt mit dem Finger einen Buchstaben auf den Rücken des Schülers. Der Schüler versucht diesen zu „lesen“.

Wer sich gut konzentriert, kann nicht nur einzelne Buchstaben, sondern auch ganze Wörter mit seinem Rücken „lesen“.

Abzählen:

Liste mit Merkwörtern. Der Spielleiter ruft: z.B.: Schaukel – 7!

Das Kind versucht den richtigen Buchstaben so schnell wie möglich zu nennen, in diesem Fall also „e“.

Vorwärts- rückwärts:

Das Kind beginnt zu zählen. ... 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, Der Spielleiter klatscht in die Hände und das Kind soll nun rückwärts zählen 8, 7, 6, der Spielleiter klatscht wiederum, was bedeutet, jetzt wird wieder vorwärts gezählt. usw.

Variation: Die etwas schwierigere Möglichkeit: vorwärts-rückwärts mit dem ABC

Lottozahlen:

Der Spielleiter spricht langsam einen Satz vor. Der Schüler schließt die Augen und spricht den Satz „innerlich“ noch einmal nach. Auf einem Zettel notiert er für jedes Wort ein Kreuz. Dann schreibt er die Anzahl der Kreuze auf und schon hat er die erste Lottozahl.

Fünf weitere Sätze folgen, sodass der Schüler am Schluss 6 Lottozahlen hat. Dann wird verglichen.

Drei, vier, fünf oder sogar sechs Richtige?

Bsp: Morgen kommt der Nikolaus.

X X X X

Die erste Lottozahl: 4

Jagd auf den Nachbarn:

Der Schüler hat einen kurzen Text vor sich liegen. Nachdem er mehrmals gelesen wurde und inhaltlich geklärt wurde, kann die Jagd auf den Wort-Nachbarn beginnen. Der Spielleiter liest ein beliebiges Wort aus dem Text. So schnell wie möglich sucht der Schüler das genannte Wort und nennt, je nach Vereinbarung den linken/ rechten Wort-Nachbarn.

Hang-Man:

Der Spielleiter nimmt eines der Merkwörter her und notiert es so auf einem Blatt Papier:

S

Der Schüler versucht nun die einzelnen Buchstaben zu erraten.

Gibt es ein „a“?

S . . a

(Schaukel)

usw. Nennt der Schüler einen falschen Buchstaben, wird er am Rand notiert und der „Hang-Man“ wächst Schritt für Schritt.

