

Inhalt

Einleitung – Was Kinder zum Lernen brauchen	9
1 Exekutive Funktionen und Selbstregulation.....	13
1.1 Was sind exekutive Funktionen?	13
<i>Arbeitsgedächtnis</i>	14
<i>Inhibition</i>	16
<i>Kognitive Flexibilität</i>	16
1.2 Wie entwickeln sich exekutive Funktionen?	17
1.3 Welche Bedeutung haben exekutive Funktionen?.....	18
2 Förderung exekutiver Funktionen im Klassenzimmer	20
2.1 Unterstützende Maßnahmen	24
<i>Denkanstöße zur Veränderung der Umwelt</i>	24
<i>Denkanstöße zur Veränderung der Aufgabe</i>	26
<i>Denkanstöße zur Veränderung der Interaktion</i>	27
2.2 Spiel- und Übungsformen im Fachunterricht	28
<i>Spielformen für den Deutschunterricht</i>	30
<i>Spiel 1: Wörterschatzsuche</i>	30
<i>Spiel 2: Lernwörter buchstabieren</i>	31
<i>Spielformen für den Mathematikunterricht</i>	32
<i>Spiel 3: Zahlen hören</i>	32
<i>Spiel 4: Zahlenreihen</i>	34
<i>Spiel 5: Die verbotene Zahl</i>	35
<i>Spiel 6: Wie viel?</i>	35
<i>Spiel 7: Größer – kleiner – gleich</i>	36

6 Inhalt

Spielformen für den Musikunterricht	37
<i>Spiel 8: Bruder Jakob</i>	<i>37</i>
<i>Spiel 9: Sprechvers: Sitzt ein Kuckuck auf dem Baum</i>	<i>38</i>
2.3 Allgemeine Spiele im Klassenzimmer zur Förderung exekutiver Funktionen	39
<i>Spiel 10: Gegenteilspiel.....</i>	<i>39</i>
<i>Spiel 11: Wo bist du? Straßenspiel</i>	<i>40</i>
<i>Spiel 12: Kim-Spiel mit Personen</i>	<i>42</i>
<i>Spiel 13: Kim-Spiel im Raum</i>	<i>43</i>
<i>Spiel 14: Münzenrallye</i>	<i>44</i>
<i>Spiel 15: Schlüsselspiel</i>	<i>46</i>
<i>Spiel 16: Wer ist Herbert?</i>	<i>47</i>
<i>Spiel 17: Stuhlschach</i>	<i>47</i>
<i>Spiel 18: 1-2-3 gemerkt und bewegt</i>	<i>48</i>
<i>Spiel 19: Der Bär und die Holzfäller</i>	<i>49</i>
2.4 Achtsamkeitsübungen zur Verbesserung der exekutiven Funktionen	50
<i>Was ist Achtsamkeit?</i>	<i>50</i>
<i>Wirkung von Achtsamkeitsübungen</i>	<i>51</i>
<i>Was ist bei Achtsamkeitsübungen mit Kindern zu beachten?</i>	<i>52</i>
<i>Achtsamkeitsübungen mit Kindern</i>	<i>52</i>
<i>Spiel 20: Einstiegsübung Geräusche hören</i>	<i>52</i>
<i>Spiel 21: Grundübung Atmen</i>	<i>54</i>
<i>Spiel 22: Reifen hören</i>	<i>55</i>
<i>Spiel 23: Blinde Schatzsuche</i>	<i>56</i>
<i>Spiel 24: Häuptling Leise Sohle</i>	<i>57</i>
<i>Spiel 25: Schuhklau</i>	<i>58</i>
<i>Spiel 26: Wäscheklammern spüren</i>	<i>59</i>
<i>Spiel 27: Balance-Übung Der Baum</i>	<i>60</i>
<i>Spiel 28: Gruppenübung Tierbaby sucht Mama</i>	<i>62</i>
3 Förderung exekutiver Funktionen im Einzel-/Kleingruppensetting	63
<i>Fördermöglichkeiten zielgerichtet planen</i>	<i>63</i>
<i>Fragebogen zu den Exekutivfunktionen</i>	<i>64</i>

3.1	Förderung des Arbeitsgedächtnisses	66
	<i>Wie erkennt man Kinder mit schwachem Arbeitsgedächtnis in der Schule?</i>	66
	<i>Wie können Kinder mit einem schwachen Arbeitsgedächtnis im Unterricht unterstützt werden?</i>	68
	<i>Spielerische Förderung des Arbeitsgedächtnisses auditiv</i>	69
	<i>Spiel 29: Tier-Spiel</i>	69
	<i>Spiel 30: Was wurde genannt? Obstsalat auditiv</i>	70
	<i>Spiel 31: Gehörte Memorykarten merken</i>	71
	<i>Spielerische Förderung des Arbeitsgedächtnisses visuell</i>	72
	<i>Spiel 32: Obstsalat</i>	72
	<i>Spiel 33: Mit Memorykarten</i>	73
	<i>Spiel 34: Im Labyrinth</i>	74
3.2	Förderung der Fähigkeit zur Inhibition	75
	<i>Wenn-dann-Plan mit Förderziel Reaktionshemmung</i>	76
	<i>Wenn-dann-Plan mit Förderziel Emotionsregulation</i>	77
4	Förderung exekutiver Funktionen durch Bewegung, Spiel und Sport	80
	<i>Spiel 35: Feuer, Wasser, Sturm mit kognitiven Aufsetzern</i>	82
	<i>Fangspiele</i>	84
	<i>Spiel 36: Fänger auf Signal</i>	84
	<i>Spiel 37: Merk-Fangen</i>	85
	<i>Spiel 38: Harry-Potter-Fangen</i>	86
	<i>Spiel 39: Würfel-Fangen</i>	87
	<i>Spiel 40: Aufgepasst und losgerannt</i>	88
	<i>Staffelspiele</i>	89
	<i>Spiel 41: Drei gewinnt – gerannt</i>	89
	<i>Spiel 42: Flitzmemory</i>	90
	<i>Spiel 43: Mensch ärgere dich nicht – bewegt</i>	91
	<i>Spiel- und Übungsformen mit Elfer-raus- oder Uno-Karten</i>	92
	<i>Spiel 44: Farbe oder Zahl?</i>	92
	<i>Spiel 45: Zahlenstaffel</i>	93
	<i>Spiel 46: 1–6-Zahlenstaffel</i>	93

8 Inhalt

Komplexe Spielformen	94
<i>Spiel 47: Hühnerjagd</i>	94
<i>Spiel 48: Drachenschatz</i>	96
<i>Spiel 49: Farben-Brennball</i>	97
Tanzspiele	98
<i>Spiel 50: Ku-tschi-tschi</i>	98
<i>Spiel 51: Kreistanz</i>	99
5 Förderung der Selbstregulation als Aufgabe der Schulentwicklung?	100
Literatur	103
Sachregister	105