

Inhalt

Vorwort zur 2. Auflage	9
Einleitung	10
1 Räumlich-konstruktive Störungen bei Kindern	11
1.1 Definition	11
1.2 Die Bedeutung räumlich-konstruktiver Störungen für die kindliche Entwicklung	13
1.3 Diagnostik räumlich-konstruktiver Störungen	14
1.4 Therapie räumlich-konstruktiver Störungen	16
2 Das Therapieprogramm Klabauter	17
2.1 Zielgruppe	17
2.2 Setting	17
2.3 Aufbau und Durchführung des Therapieprogramms	18
2.3.1 Auswahl der Module	18
2.3.2 Auswahl der Therapieaufgaben	20
2.3.3 Auswahl der Aufgaben-Varianten	20
2.3.4 Auswahl der Items innerhalb einer Aufgabe	21
2.3.5 Fokussierung auf Arbeitsstrategien	21
2.3.6 Umgang mit komorbiden Störungen	22
3 Evaluation des Therapieprogramms Klabauter	25
3.1 Vorstudie zur Entwicklung des Therapieprogramms	25
3.2 Evaluationsstudie	26
3.2.1 Prozessevaluation	26
3.2.2 Ergebnisevaluation	27
4 Das Therapieprogramm	31
Modul 1: Formdifferenzierung	35
1.1 Formen unterscheiden	36
1.2 Formen wiedererkennen	37
1.3 Colorama (Zusatzaufgabe)	38

1.4	Formdifferenzierung – Übung am PC (<i>Zusatzaufgabe</i>)	39
1.5	Form-Memory (<i>Zusatzaufgabe</i>)	40
1.6	Gleiche Formen wiederfinden (<i>Zusatzaufgabe</i>)	41
1.7	Formdifferenzierung – Die Geheimtür (<i>Zusatzaufgabe</i>)	42
	Schwellenitem 1	43
Modul 2: Wahrnehmung der Lage im Raum		45
2.1	Räumliche Wahrnehmung von Realgegenständen	46
2.2	Räumliche Wahrnehmung von abgebildeten Gegenständen	47
2.3	Räumliche Wahrnehmung von geometrischen Formen	48
2.4	Räumliche Wahrnehmung – Übung am PC (<i>Zusatzaufgabe</i>)	49
2.5	Räumliche Wahrnehmung – Graffiti (<i>Zusatzaufgabe</i>)	51
	Schwellenitem 2	52
Modul 3: Sprechen über den Raum		53
3.1	Einüben der Präpositionen	54
3.2	Roboterspiel	55
3.3	Rechte Hand – linke Hand (<i>Zusatzaufgabe</i>)	56
3.4	Übung zu rechts/links (<i>Zusatzaufgabe, nur für Schulkinder</i>)	57
3.5	Präpositionen üben am PC (<i>Zusatzaufgabe</i>)	58
3.6	Perspektivwechsel	59
3.7	Verrenkung	60
	Schwellenitem 3	61
Modul 4: Analyse und Konstruktion von Richtungen		63
4.1	Analyse von Richtungen	64
4.2	Richtungen verstehen (<i>Zusatzaufgabe</i>)	65
4.3	Einführung des Rasters (<i>Zusatzaufgabe</i>)	67
4.4	Übung, Linien in ein Raster zu zeichnen (<i>Zusatzaufgabe</i>)	68
4.5	Einfachen Formen in ein Raster zeichnen (<i>Zusatzaufgabe</i>)	69
4.6	Komplexe geometrische Formen zeichnen	70
4.7	Leichte Variante, geometrische Formen zu zeichnen (<i>Zusatzaufgabe</i>)	72
4.8	Der vertrackte Parcours (<i>Zusatzaufgabe</i>)	73
4.9	Hölzchenspiel	74
4.10	Wege bauen	75
4.11	Kopieren von geometrischen Formen	77
4.12	Zollstock-Faltspiel (<i>Zusatzaufgabe</i>)	79
4.13	Analyse von Winkeln (<i>Zusatzaufgabe, nur für Schulkinder</i>)	81
	Schwellenitem 4	82

Modul 5: Analyse von Größenverhältnissen	83
5.1 Benennen von Größenverhältnissen	84
5.2 Größen messen und vergleichen	85
5.3 Ausweis erstellen	87
5.4 Längenquartett (<i>Zusatzaufgabe, nur für Kinder ab 8 Jahre</i>)	88
5.5 Wettschätzen	89
Schwellenitem 5	90
Modul 6: Analyse von räumlichen Beziehungen	91
6.1 Benennen von geometrischen Formen	92
6.2 Analyse einfacher Figuren	93
6.3 Architektenspiel (<i>Zusatzaufgabe</i>)	95
6.4 Zergliedern von dreidimensionalen Figuren	96
6.5 Make'n Break (<i>Zusatzaufgabe</i>)	97
6.6 Geometrischen Figuren zergliedern (<i>Zusatzaufgabe</i>)	99
6.7 Formido	100
6.8 Gegenständen zeichnen	101
Schwellenitem 6	103
Modul 7: Analyse und Konstruktion von geometrischen Figuren	105
7.1 Komplexe rechtwinklige Figuren nachbauen	106
7.2 Plättchenspiel (<i>Zusatzaufgabe</i>)	108
7.3 Ubongo (<i>Zusatzaufgabe</i>)	110
7.4 Der Fliesenleger (<i>Zusatzaufgabe</i>)	112
7.5 Geometrische Formen bauen: Bits (<i>Zusatzaufgabe</i>)	114
7.6 Geometrische Formen anordnen: Fits (<i>Zusatzaufgabe</i>)	116
7.7 Geometrische Formen anordnen: Just in time (<i>Zusatzaufgabe</i>)	118
7.8 Knoblei mit geometrischen Formen: Blokus (<i>Zusatzaufgabe</i>)	120
7.9 Dreidimensionales Bauen (<i>Zusatzaufgabe</i>)	121
7.10 Einfache spitzwinklige Figuren nachbauen	123
7.11 Übung zu spitzwinkligen Formen (<i>Zusatzaufgabe</i>)	124
7.12 Leichte Übung zu spitzwinkligen Formen (<i>Zusatzaufgabe</i>)	125
7.13 Aus Dreiecken komplexe Figuren bauen (<i>Zusatzaufgabe</i>)	126
7.14 Triplet (<i>Zusatzaufgabe</i>)	127
7.15 Ubongo Trigo (<i>Zusatzaufgabe</i>)	128
7.16 Komplexe spitzwinkligen Figuren nachbauen	129
Schwellenitem 7.1	130
7.17 Spiegeln	131
7.18 Quadrate zerlegen	132

7.19	Bunte Muster (<i>Zusatzaufgabe</i>)	133
7.20	Diagonal Muster (<i>Zusatzaufgabe</i>)	134
7.21	Trapeze (<i>Zusatzaufgabe</i>)	135
7.22	Kunstfiguren bauen (<i>Zusatzaufgabe</i>)	136
7.23	Architektenspiel für Fortgeschrittene (<i>Zusatzaufgabe</i>)	137
7.24	Tangram	138
	Schwellenitem 7.2	140
Modul 8: Räumliche Orientierung		141
8.1	Wege in der Vorstellung verfolgen	142
8.2	Orientierung an Wegmarken	143
8.3	Wiederfinden alltäglicher Wege	144
Modul 9: Zeitliche Orientierung		147
9.1	Tageszeiten	148
9.2	Digitale Uhr lesen	149
9.3	Zeiteinheiten: Wochentage	150
9.4	Zeiteinheiten: Monate und Jahreszeiten	151
9.5	Zeiteinheiten: Jahre	152
9.6	Zeiteinheiten: Sekunden, Minuten, Stunden	153
9.7	Übungsquiz (<i>Zusatzaufgabe</i>)	155
9.8	Zeit schätzen	156
9.9	Analoge Uhr lesen	157
9.10	Uhrzeiten-Quiz (<i>Zusatzaufgabe</i>)	159
Literatur		161
Anhang A: Abkürzungsverzeichnis der Testverfahren		164
Anhang B: Verzeichnis der handelsüblichen Spiele		165
Anhang C: Verzeichnis der PC-Programme		166