

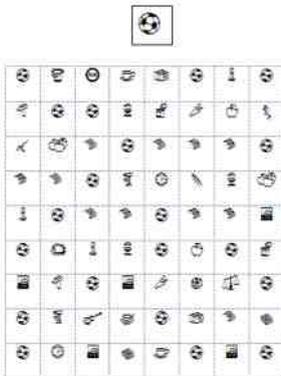
WAHRNEHMUNGSTRANING

ALLTAGSGEGENSTÄNDE

SUCHEN – NACHFAHREN – RASTER

MEMORY – AUSMALEN

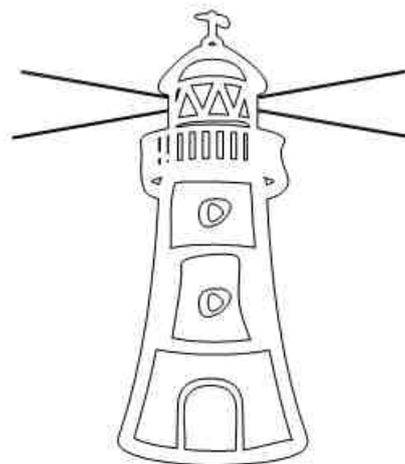
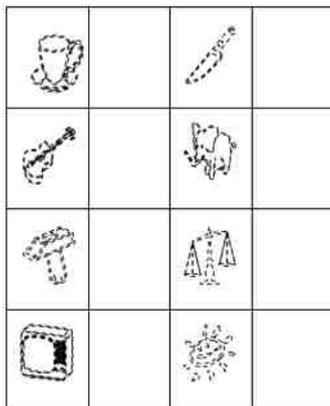
Suche genau und finde die Figur im Quadrat. Kreuze sie an!



Verbinde die Linien mit ihrer Sportart.



Forme die Figuren nach. Zeichne sie dann in die leere Kästchen.



ALLTAGSGEGENSTÄNDE

FONT: [ET Verlag](#)

BILDER: alfabilder von [Peter Wiegel](#)

INHALT:

1. Finde die Figur im Gewimmel
2. Finde die Figur und fahre sie nach
3. Verbinde Umriss und Schatten
4. Kärtchen
5. Figur nachfahren und nachzeichnen
6. Übertrage die Figur in das große Raster
7. Ausmalbilder

NUTZEN: Förderung

- der visuellen Wahrnehmung (Differenzierung und Gedächtnis)
- der Auge-Hand-Koordination
- der Aufmerksamkeit
- der räumlichen Wahrnehmung

EINSATZ: Schule, Freiarbeit, häusliches Üben

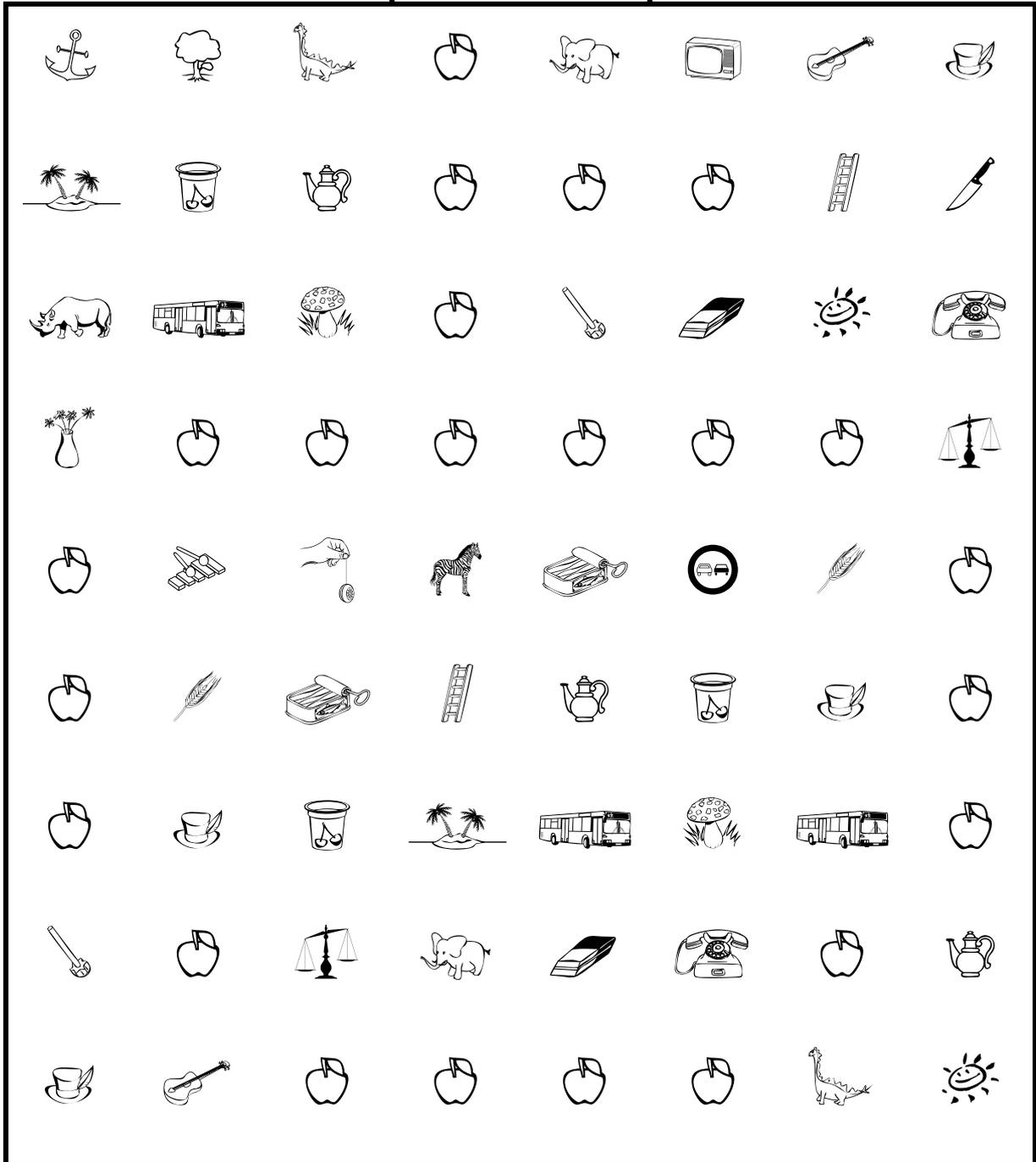
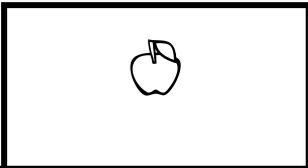
HINWEIS: Das Material ist nach dem Ausdrucken sofort einsatzbereit. Die Arbeitsblätter sind schlicht gestaltet, damit die Kinder keinen unnötigen Reizen ausgesetzt sind. Dadurch kann das Material auch sehr gut im Training mit ADS/ADHS-Kindern eingesetzt werden.

BENUTZUNG: Sie dürfen das vorliegende Material für das Üben zuhause und in der Schule benutzen, kopieren und weiterreichen – auch als Datei. Sie dürfen aber keine Änderungen machen. Sie dürfen dieses Material nicht verkaufen oder sonst kommerziell verwenden. Für die in den Materialien genutzten Grafiken, Fotos, Illustrationen und Bilder habe ich die entsprechenden Lizenzen erworben, so dass die Rechte Dritter nicht verletzt werden.

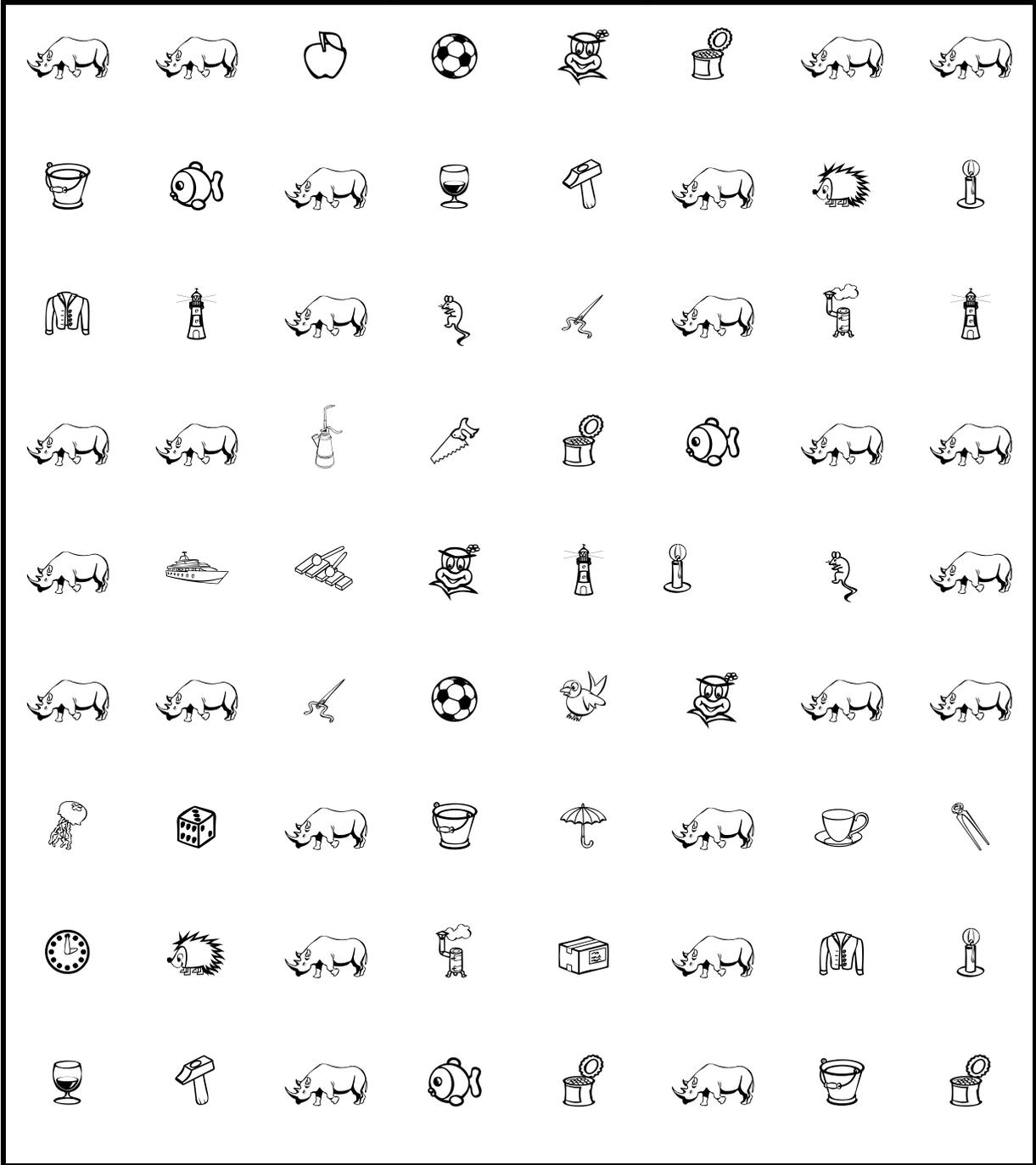
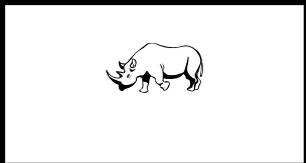
AUFLAGE: 2012

AUTORIN: [Stephany Koujou](#)

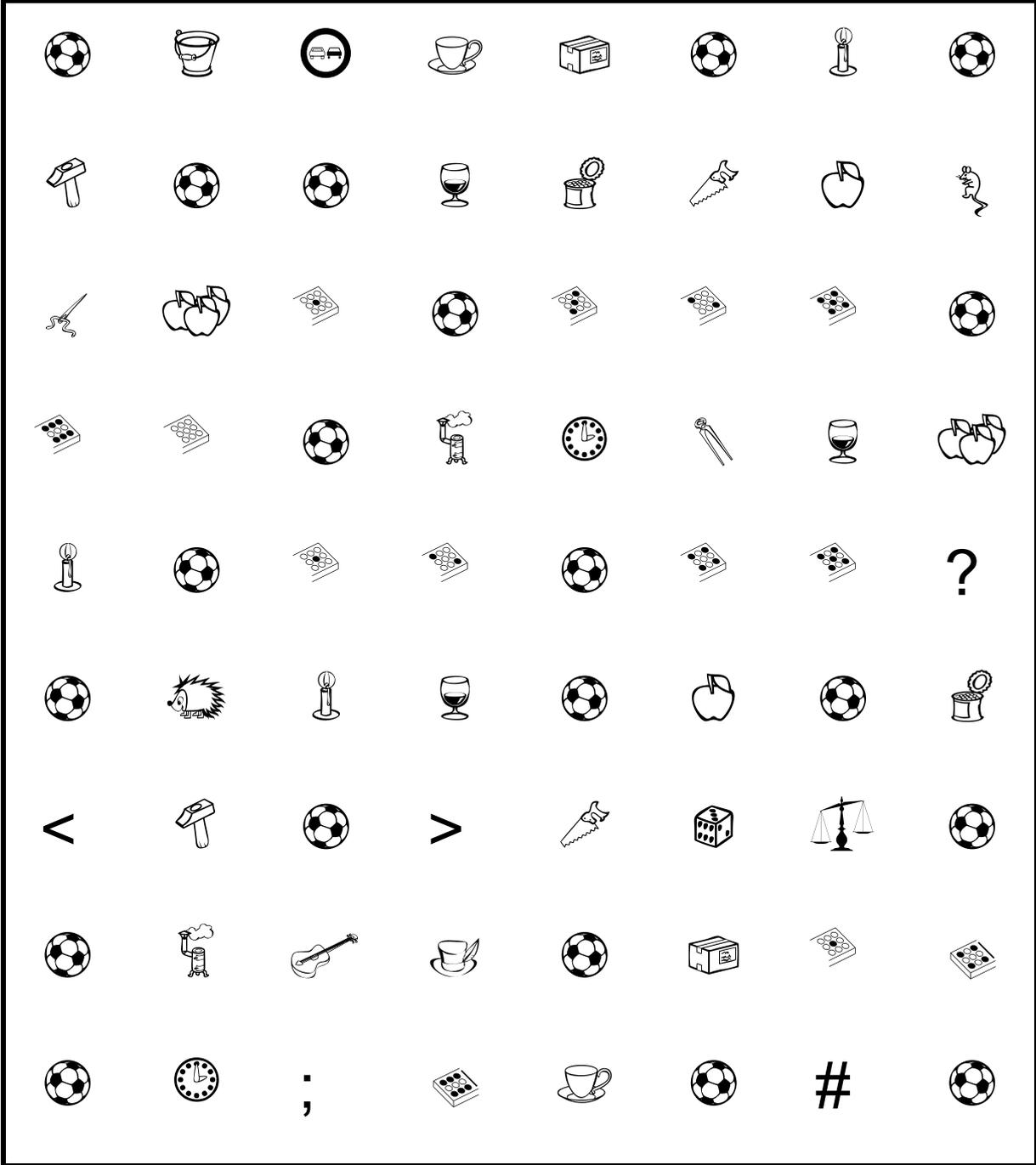
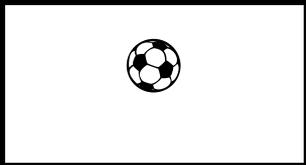
Schau genau und finde die Figur im Gewimmel. Kreise sie ein!



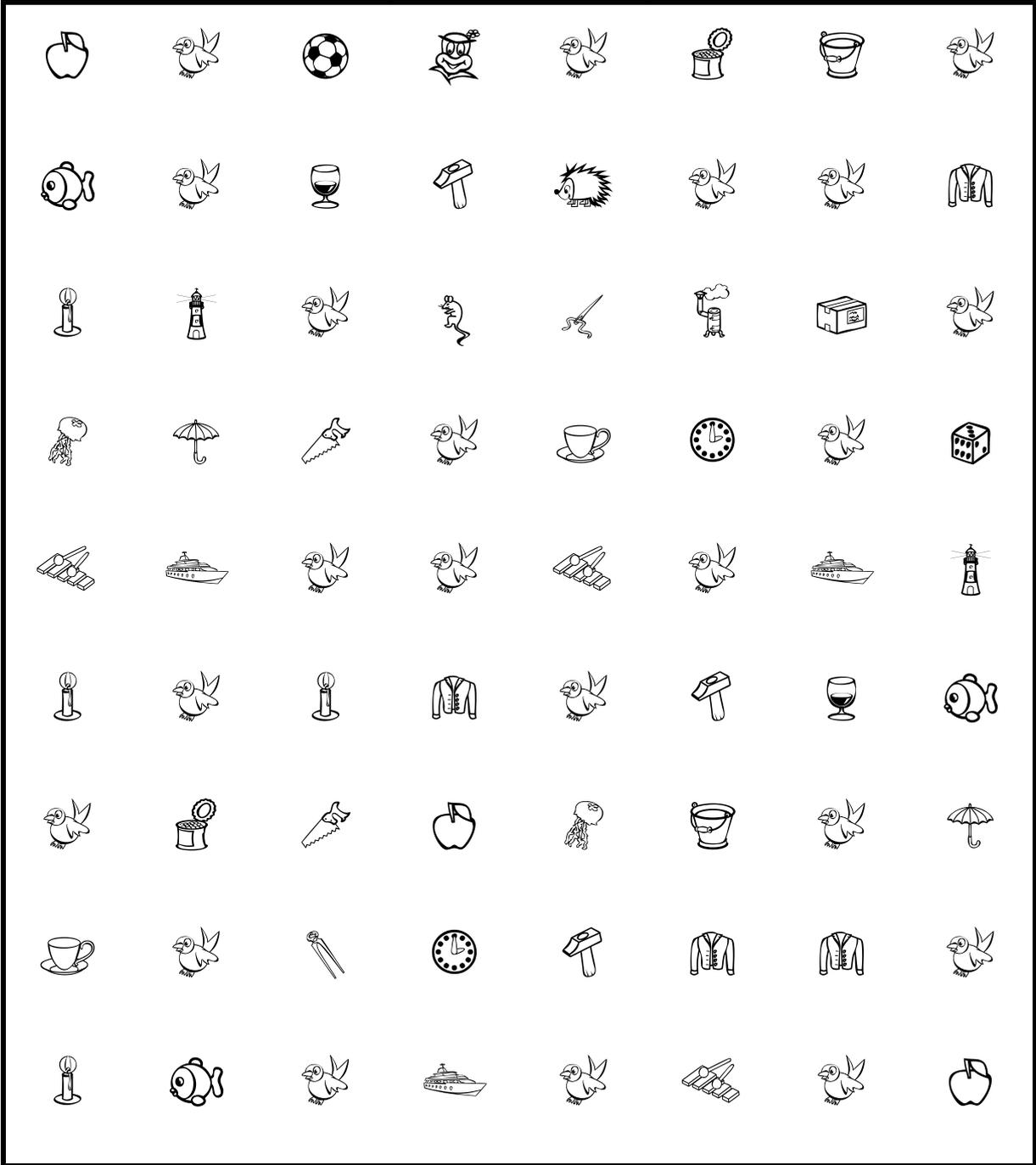
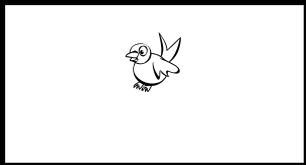
Schau genau und finde die Figur im Gewimmel. Kreise sie ein!



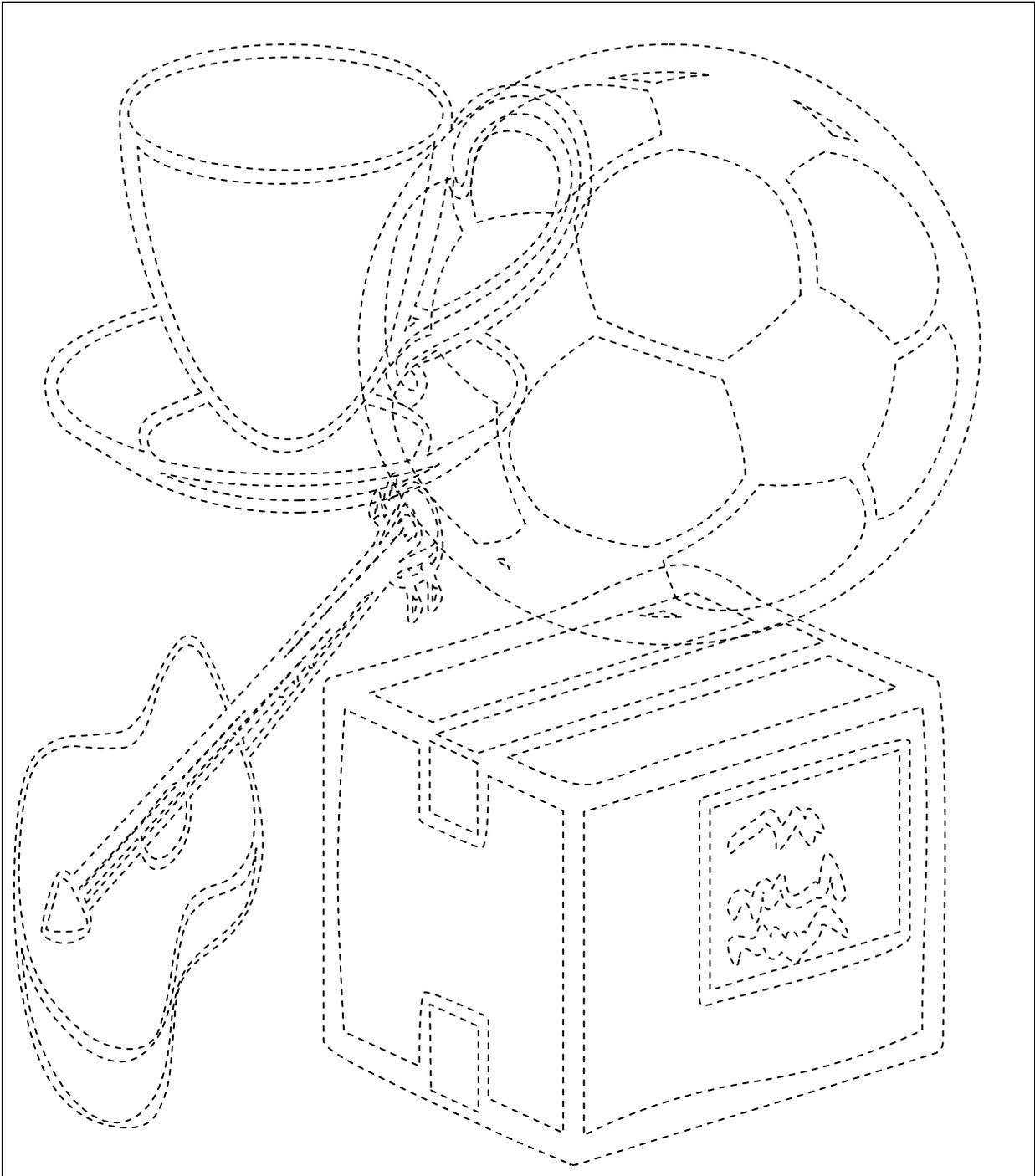
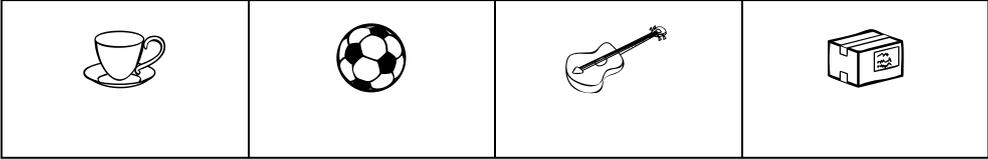
Schau genau und finde die Figur im Gewimmel. Kreise sie ein!



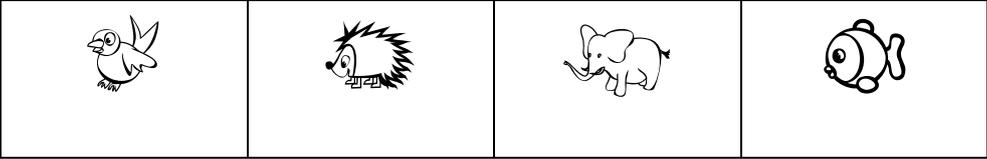
Schau genau und finde die Figur im Gewimmel. Kreise sie ein!



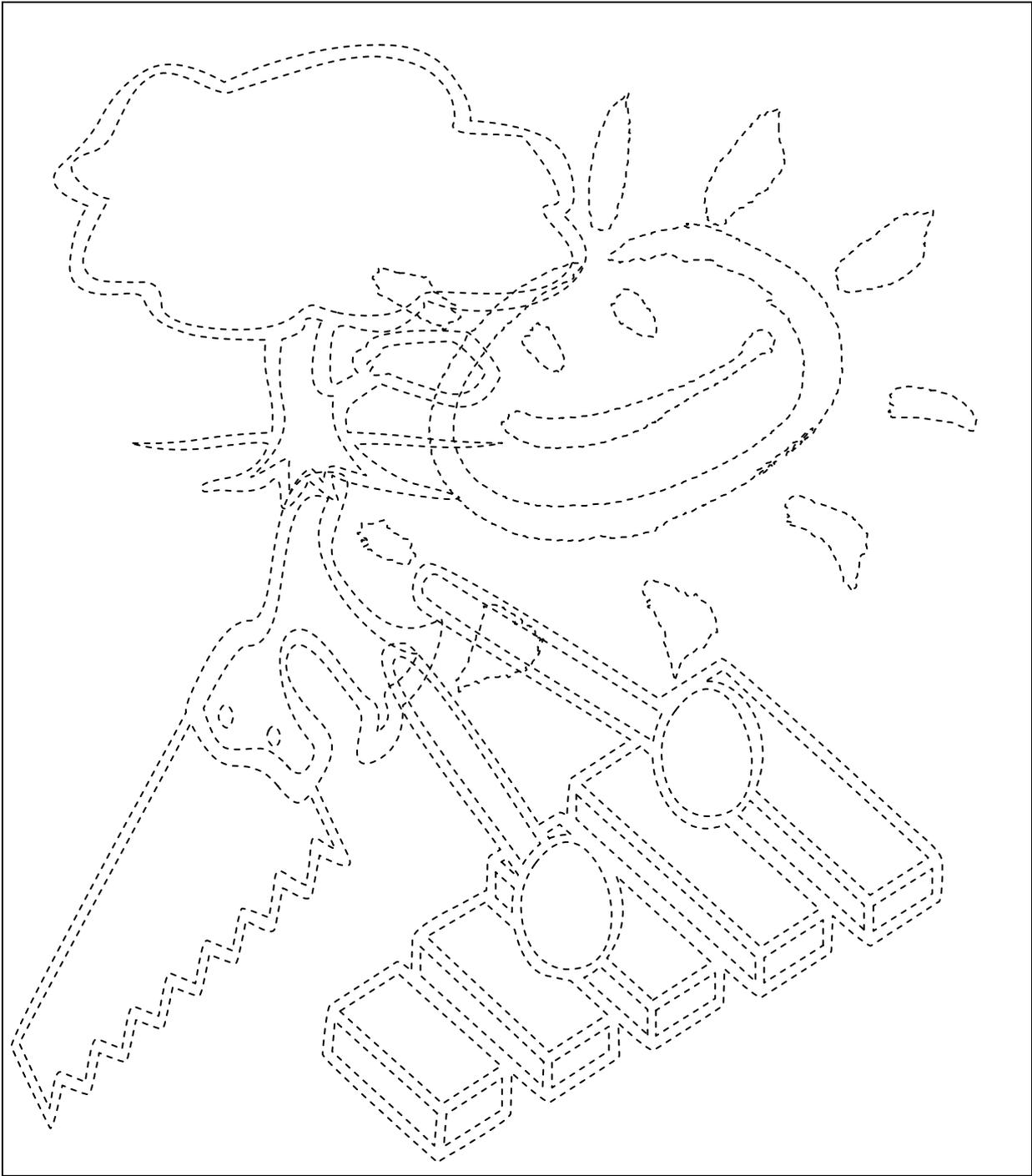
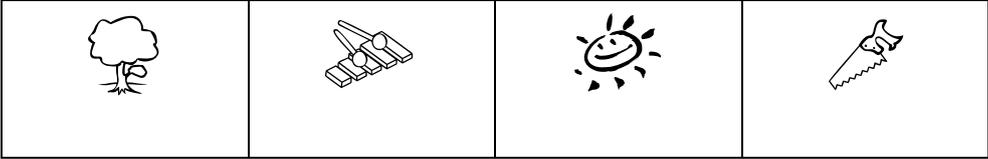
Finde die Figuren und fahre sie nach!



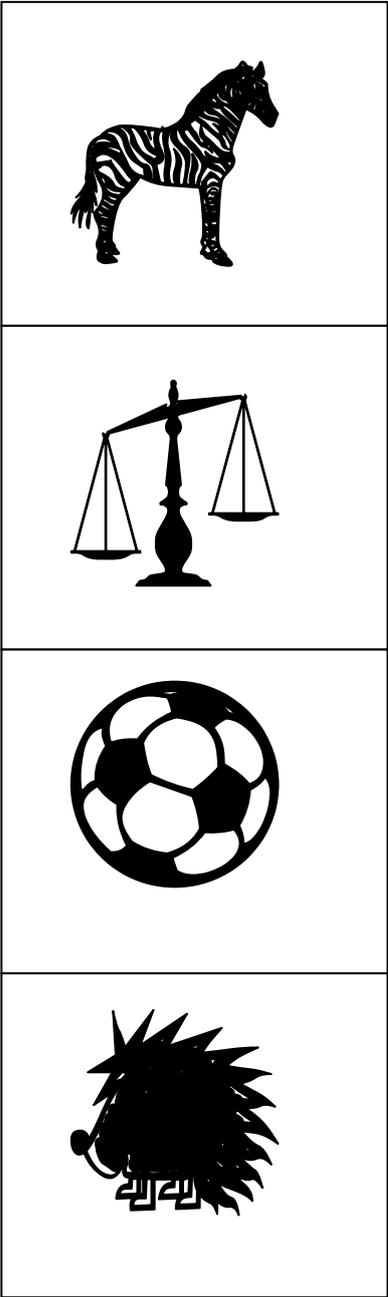
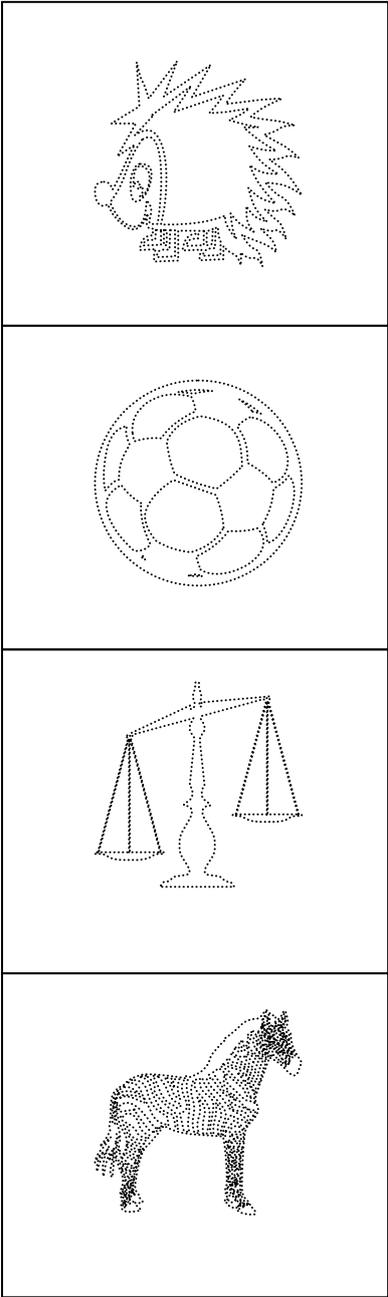
Finde die Figuren und fahre sie nach!



Finde die Figuren und fahre sie nach!



Verbinde die Umrisse mit ihren Schatten.



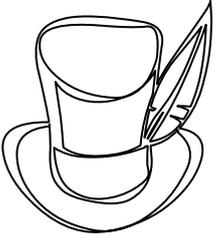
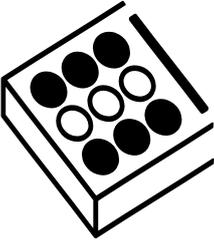
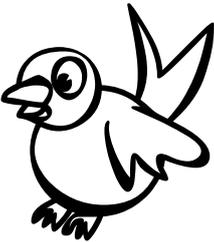
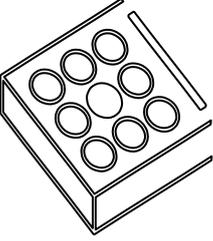
Auf der folgenden Seite gibt es Kärtchen mit verschiedenen Spielmöglichkeiten.

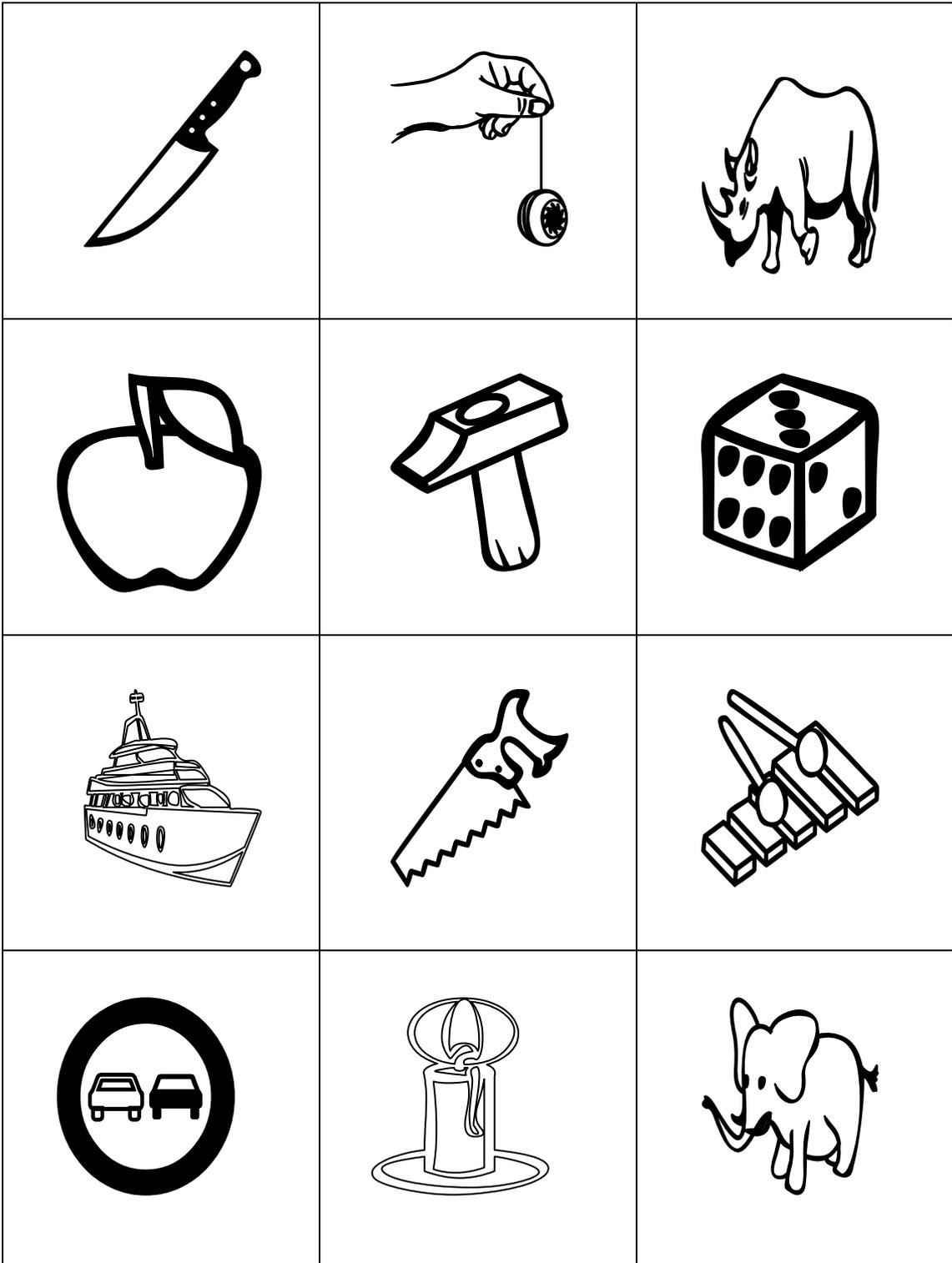
- Memory
 - Kärtchen 2mal ausdrucken, am besten auf festem Papier
 - Eventuell laminieren
 - Spielen

- Reihe nachlegen
 - Kärtchen 2mal ausdrucken, am besten auf festem Papier
 - Eventuell laminieren
 - 2 Spieler, beide bekommen einen Stapel
 - Trainer legt ein Kärtchen hin. Kind schaut das Kärtchen kurz an. Trainer dreht das Kärtchen um. Kind soll das Kärtchen aus dem Gedächtnis in seinem Stapel suchen und hinlegen.
 - Trainer nimmt das erste Kärtchen weg, stellt kurz eine einfache Frage (was isst du gerne? Was ist deine Lieblingsfarbe? ...). Dann legt er das erste Kärtchen wieder hin und noch eins. Kind schaut die Kärtchen kurz an. Trainer dreht die Kärtchen um. Kind soll aus dem Gedächtnis die beiden Kärtchen in seinem Stapel suchen und hinlegen.
 - So geht es weiter: einfache Frage stellen, wieder ein Kärtchen dazu.

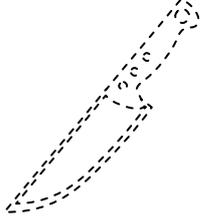
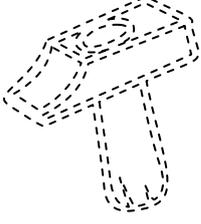
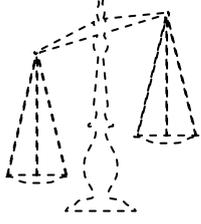
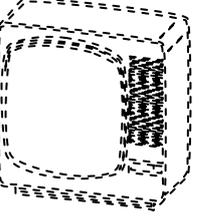
- Aus dem Gedächtnis nachzeichnen
 - Trainer legt ein Kärtchen hin
 - Kind schaut das Kärtchen kurz an
 - Trainer dreht das Kärtchen um
 - Kind soll das Kärtchen aus dem Gedächtnis nachzeichnen

KÄRTCHEN

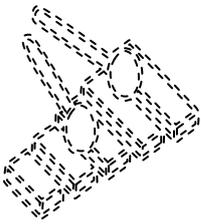
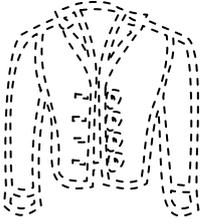
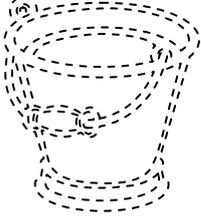
		
		
		
		



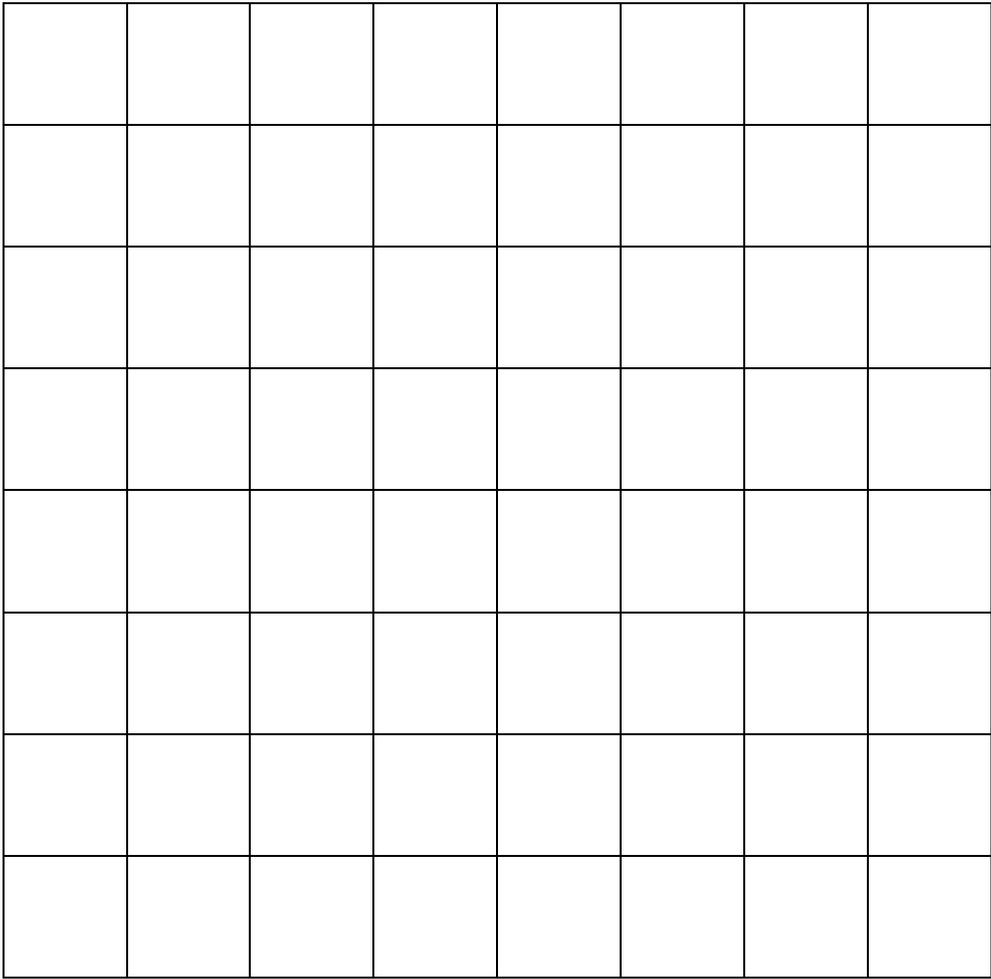
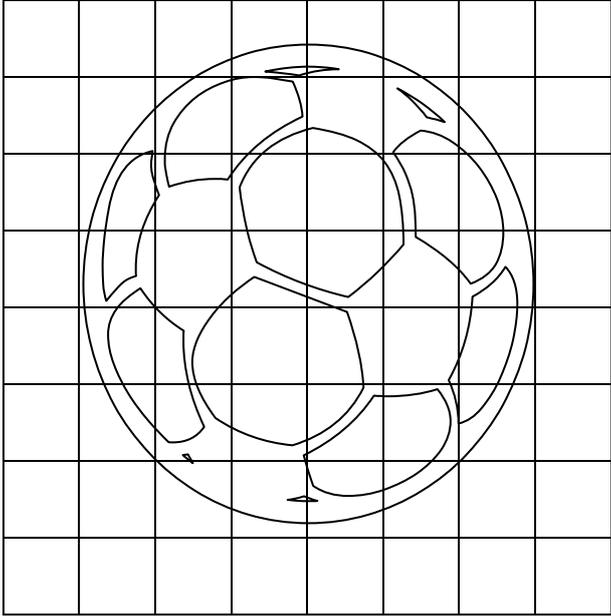
Fahre die Figuren nach. Zeichne sie dann in das leere Kästchen.

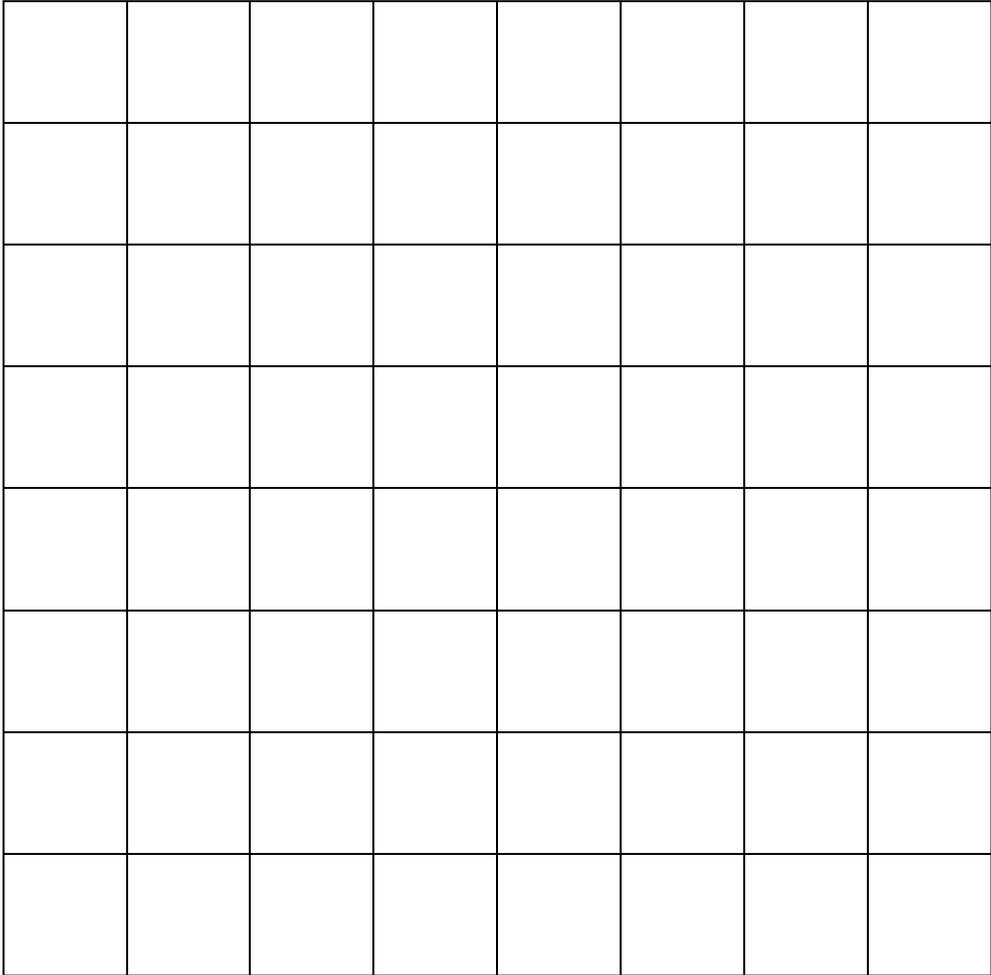
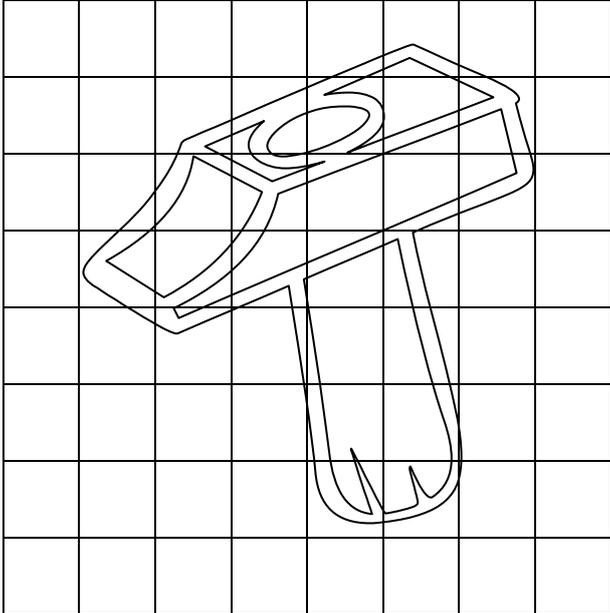
Fahre die Figuren nach. Zeichne sie dann in das leere Kästchen.

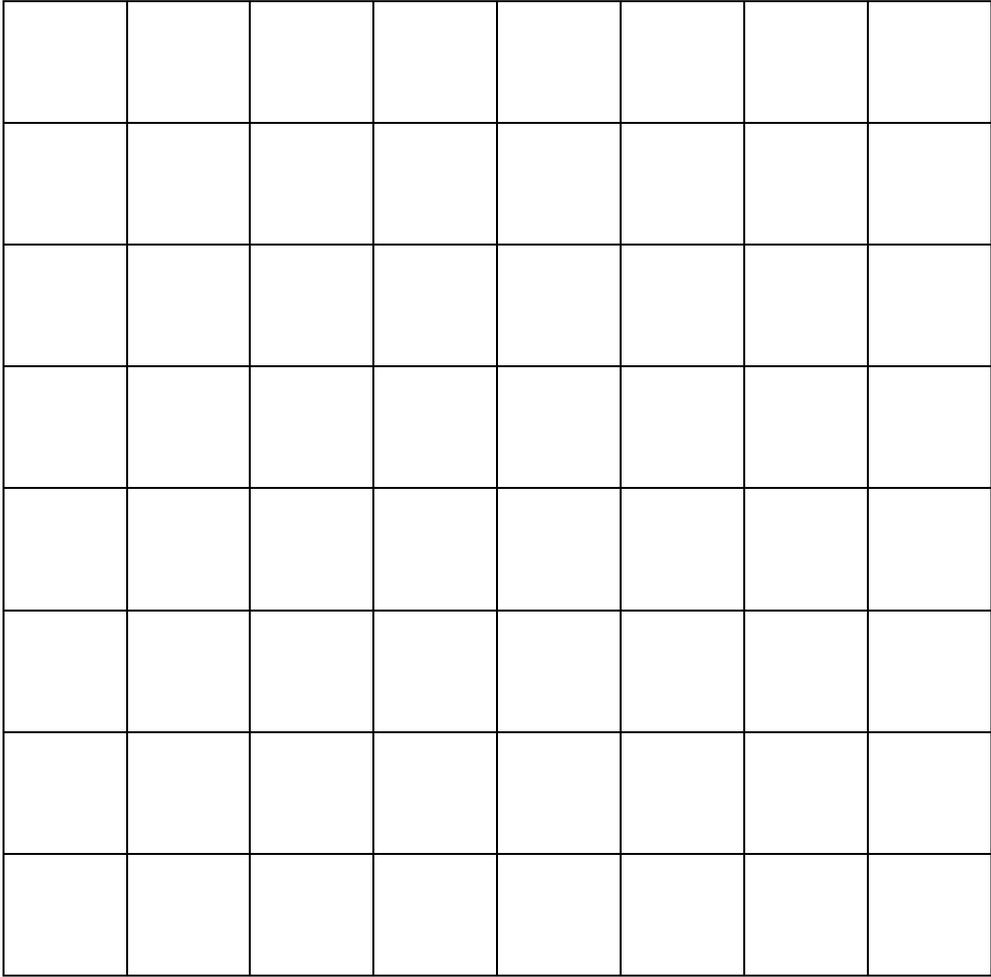
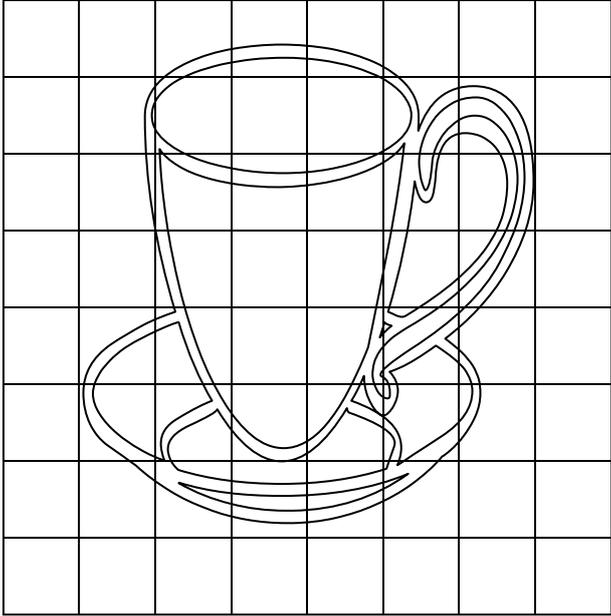
Übertrage die Figur in das große Raster.



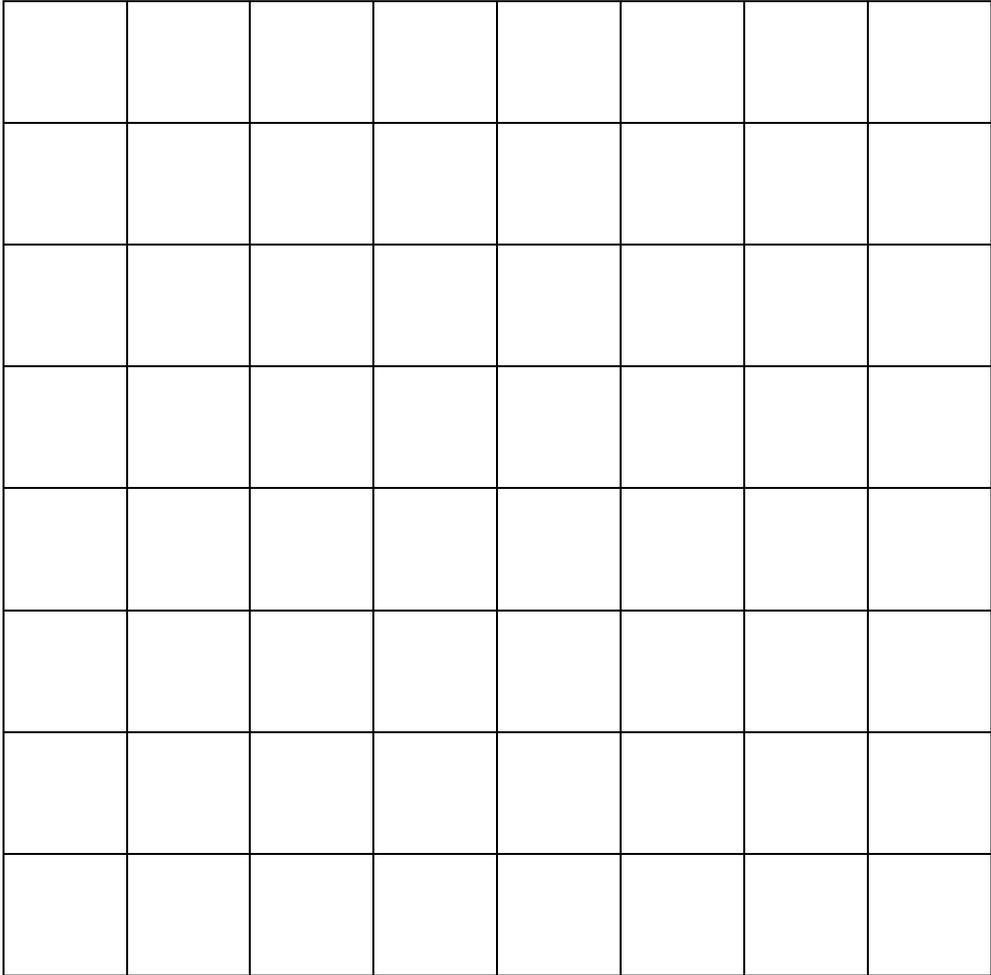
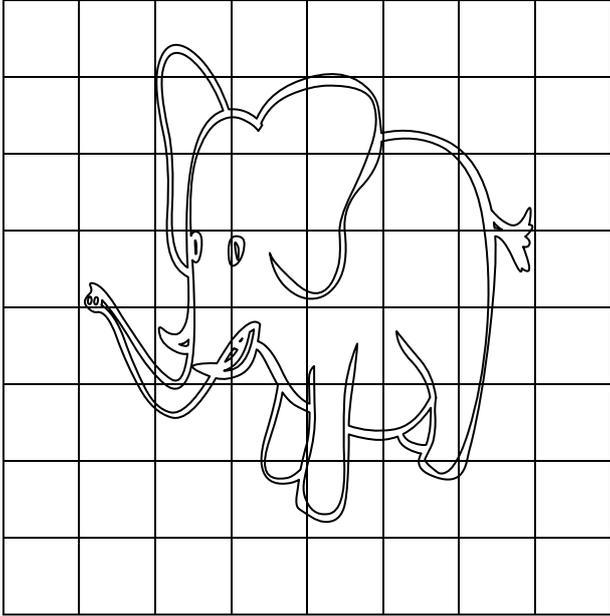
Übertrage die Figur in das große Raster.



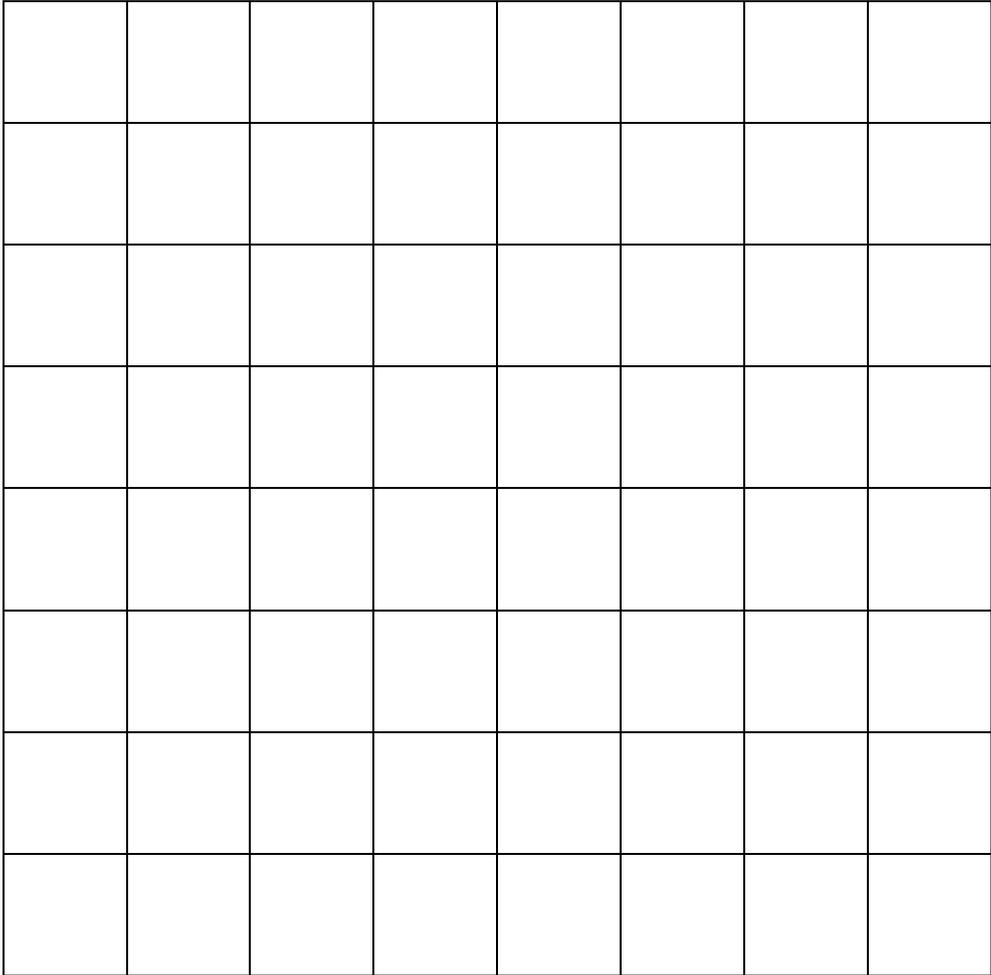
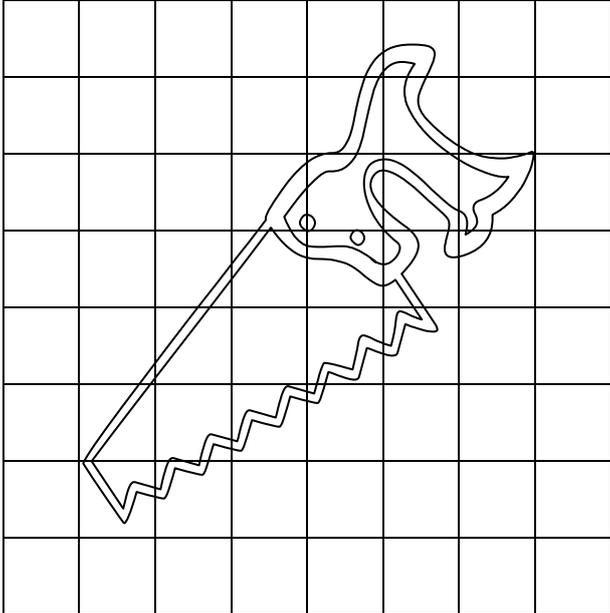
Übertrage die Figur in das große Raster.



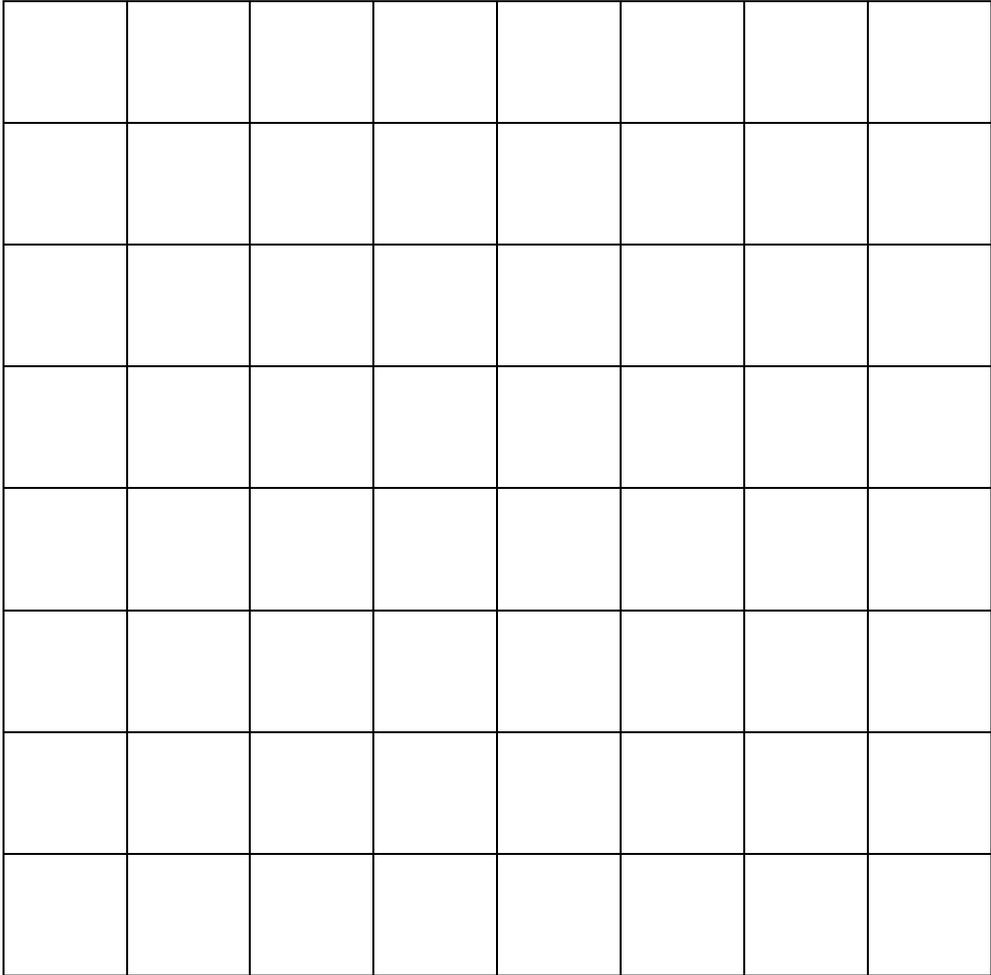
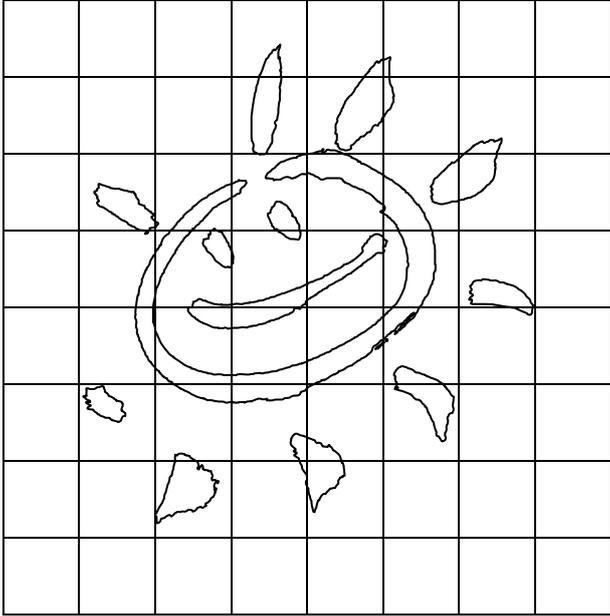
Übertrage die Figur in das große Raster.



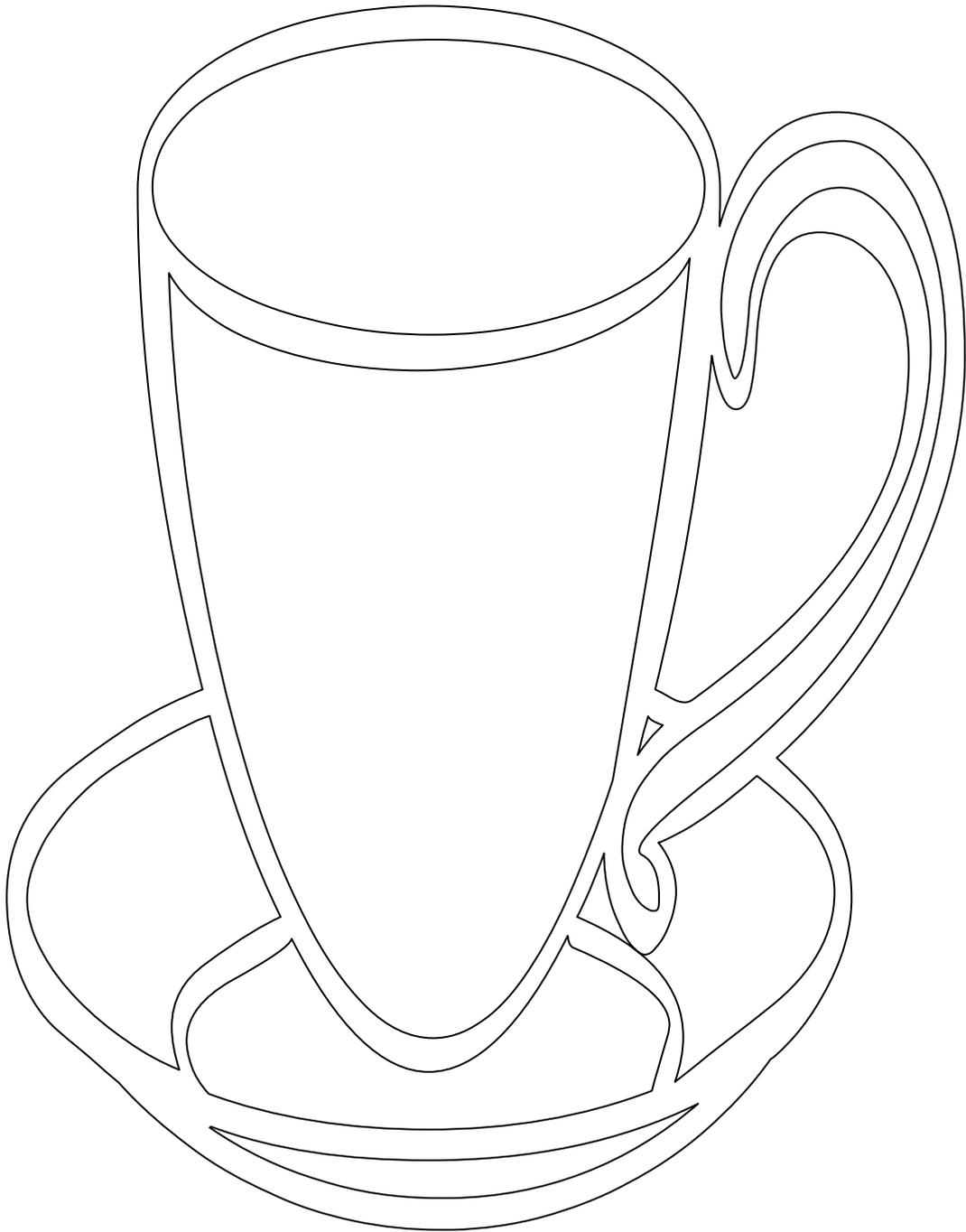
Übertrage die Figur in das große Raster.



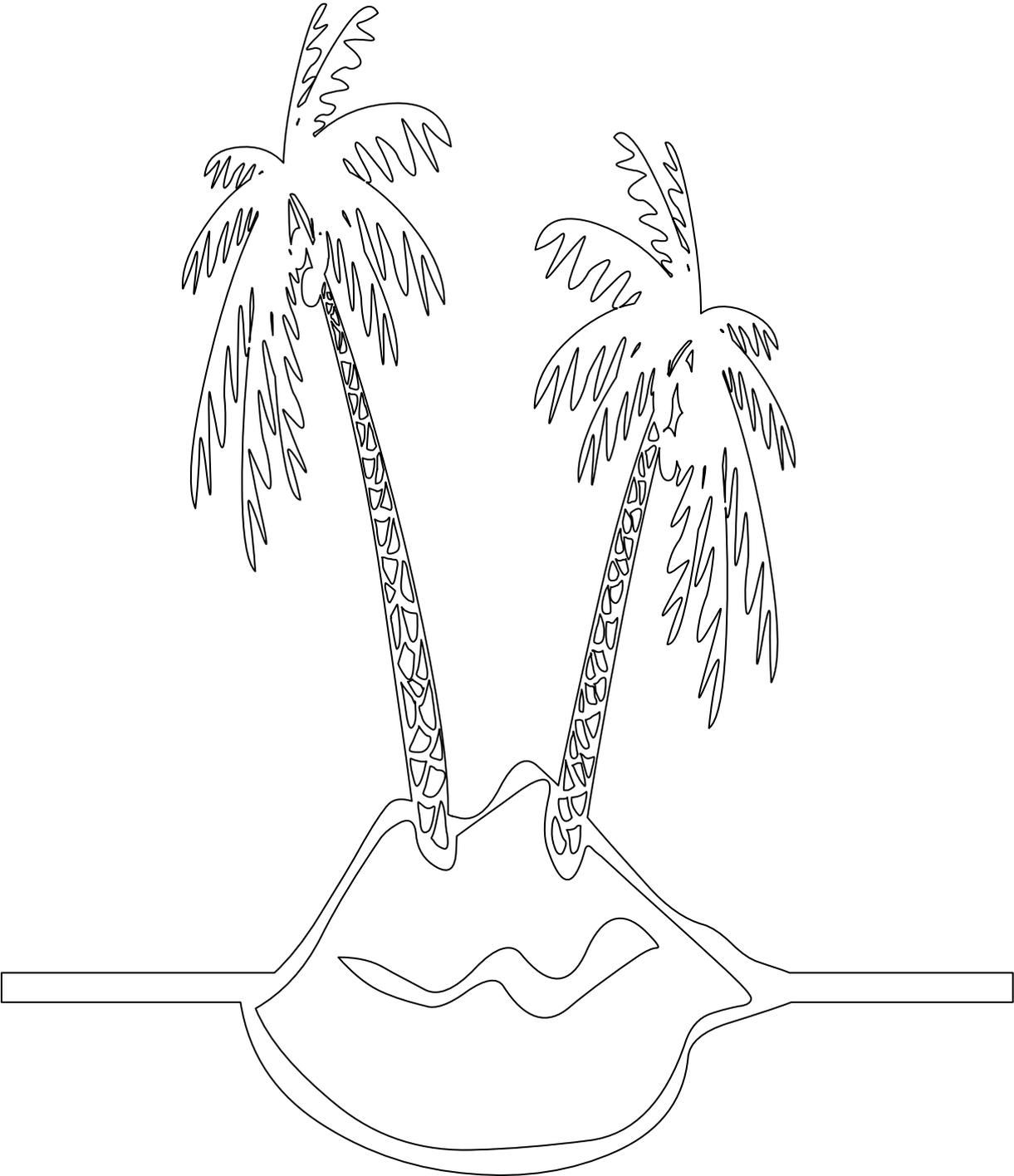
Übertrage die Figur in das große Raster.



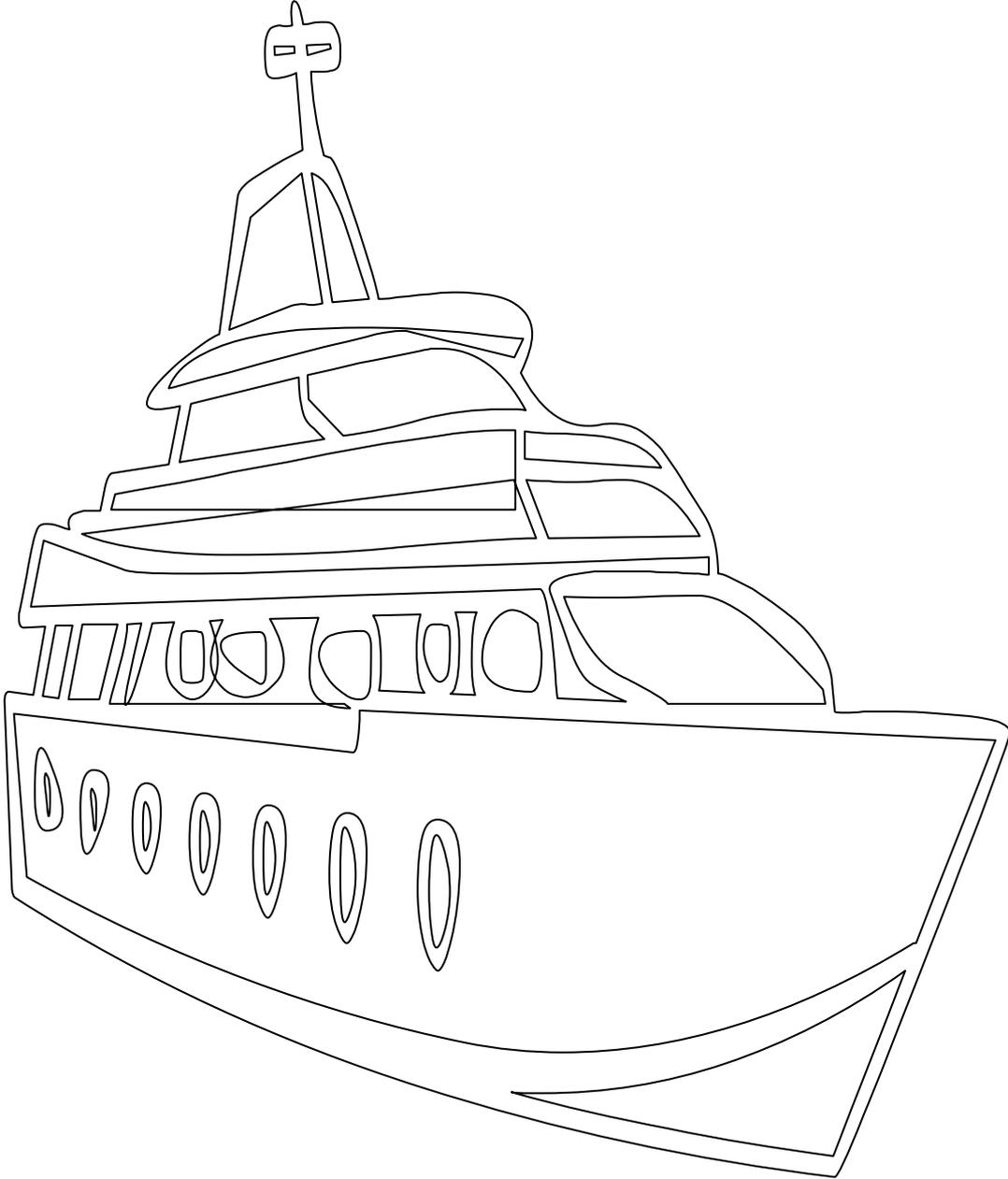
Ausmalbild



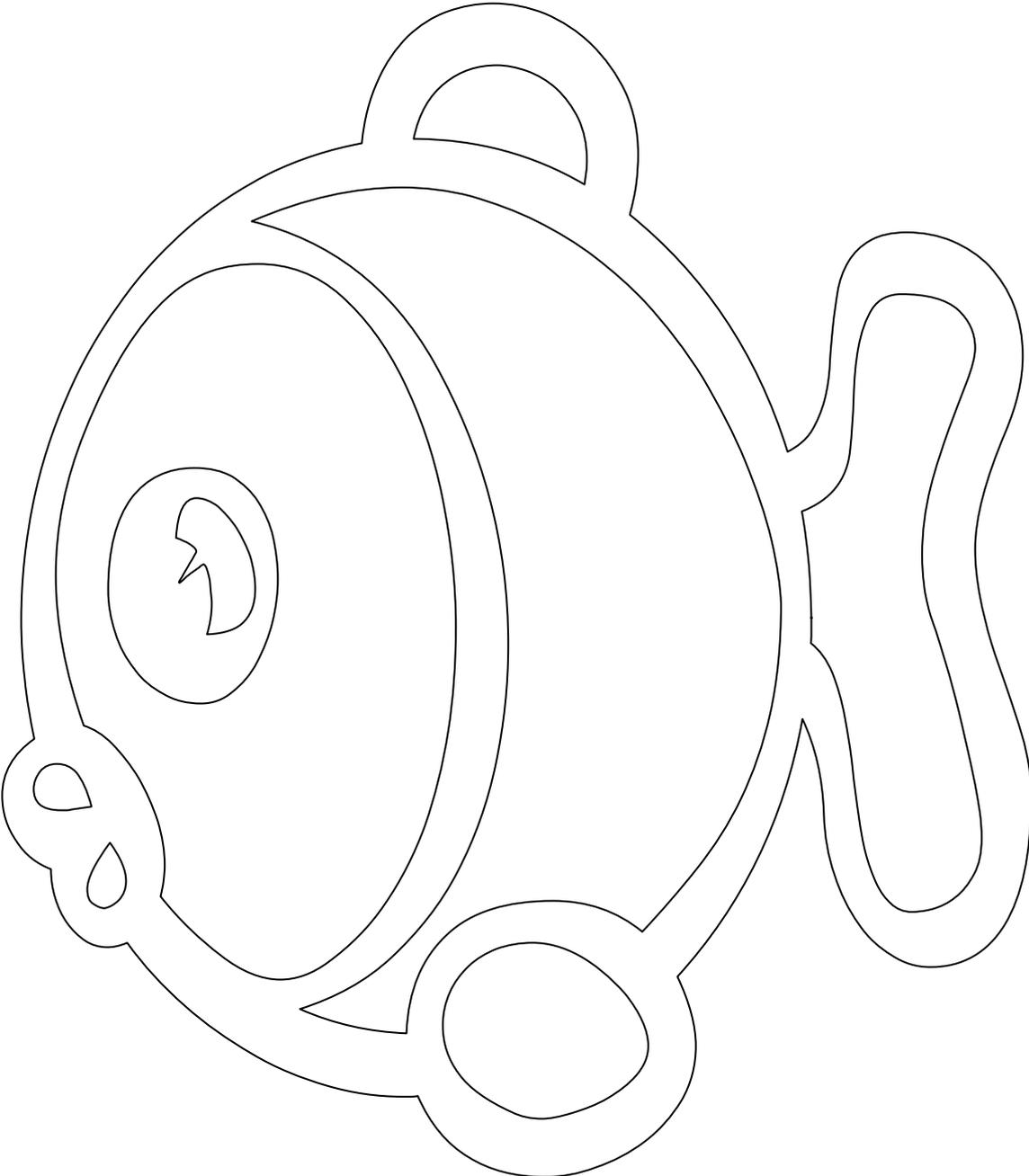
Ausmalbild



Ausmalbild



Ausmalbild



Ausmalbild

