

## Struktur einer Sitzung

Jede Trainingsstunde besteht aus den gleichen Elementen.

### Übersicht

Beginn der Sitzung	Entspannung	Arbeitsblätter, Übungen	Spiele	Punkte, Abschluss
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Begrüßung</li> <li>• Hefter</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vorübungen</li> <li>• Entspannungsrätsel oder</li> <li>• Fantasiereise</li> <li>• Feedback</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Strichmuster</li> <li>• Konzentriert geht's wie geschmiert</li> <li>• genaues Beobachten</li> <li>• Feinmotorik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dynamische Übung</li> <li>• Bewegungsspiele</li> <li>• Mannschaftsspiele</li> <li>• Kim-Spiele oder</li> <li>• Denkspiele oder</li> <li>• Erzählspiele</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Punkte einschreiben</li> <li>• Punkte zählen</li> <li>• Preise eintauschen</li> </ul>



Die engmaschige Struktur des Trainings erfordert eine sorgfältige Vorbereitung der Sitzungen. Alle notwendigen Materialien müssen bereitliegen. Die Trainerin sollte den Raum keinesfalls verlassen müssen. Absprachen zwischen den Trainerinnen müssen vor der Stunde abgeschlossen werden, da sie während der Sitzung nicht mehr möglich sind.

### Begrüßung

Das Training beginnt pünktlich. Die Eltern sollten beim ersten Elternabend darauf aufmerksam gemacht werden. Kinder, die zu spät kommen, müssen warten, bis sie in den Trainingsraum geholt werden, da sie sonst die Entspannungsgeschichte stören würden.

Zu Beginn der Trainingsstunde wird jedes Kind persönlich begrüßt. Diese Begrüßung läuft nach einem Ritual ab:

- Jede Trainerin gibt dem Kind die Hand.
- Dabei nimmt sie Blickkontakt mit dem Kind auf.
- Sie begrüßt es freundlich und nennt es beim Namen, etwa: *Guten Tag, Dennis, schön, dass du da bist.*

Das Gleiche wird vom Kind erwartet. Es soll der Trainerin die Hand geben, dabei Blickkontakt halten und *Guten Tag* o.ä. sagen.

Höfliche Umgangsformen sind für einige Kinder ausgesprochen ungewohnt. Die Trainerinnen sind Modell für die freundliche und höfliche Art des Umgangs. Klare Regeln werden kurz genannt, z.B. *Wenn einer redet, hören die anderen zu* oder *Wer die Antwort weiß, zeigt auf.*

Es wird empfohlen, in der ersten Stunde ein Namensspiel zu spielen, damit die Kinder wissen, wie die anderen heißen, und mit ihnen in Kontakt treten können.

## Der Hefter

In der ersten Trainingsstunde erhält jedes Kind einen Hefter für seinen Punkteplan und seine Arbeitsblätter.

Die Organisation des Hefers ist eine wichtige Vorbereitung auf den Umgang mit schulischen Materialien. Die Kinder werden angeleitet und, wenn nötig, unterstützt. Für die selbstständige Handhabung werden sie ausdrücklich gelobt. Hierzu gehört, den Hefter zu holen, wenn ein Blatt abgeheftet werden soll und ihn wegzulegen, wenn dies geschehen ist.

## Die Arbeitsblätter

Da das MKT in erster Linie ein Selbstinstruktionstraining ist, wird das Kind bei jeder Aufgabe zum Formulieren der Aufgabenstellung und zum genauen Beschreiben der Arbeitsschritte angehalten.

**Die Blätter sind *nicht* für die Stillarbeit gedacht, da mit Hilfe der Übungen das laute Sprechen und Denken trainiert werden soll.**

Die Aufgaben der Arbeitsblätter werden an einem großen Gruppentisch gemeinsam bearbeitet. So üben die Kinder ein Arbeitsverhalten ein, das in der Schule von ihnen verlangt wird. Im Gegensatz zu den Spielen, bei denen auch wichtige Aspekte der Konzentration und Wahrnehmung trainiert werden, stellen die Übungen mit den Arbeitsblättern bewusst Arbeitseinheiten dar. Der Hauptunterschied zu den Spielphasen besteht darin, dass man auf dem Platz sitzen muss. Dennoch bereiten sie den Kindern in der Regel viel Spaß.

Da alle Übungen und Spiele in der Gruppe durchgeführt werden, wird in der gesamten Zeit das Sozialverhalten trainiert.

Für das Marburger Konzentrationstraining für Kindergarten- und Vorschulkinder wurden eigene Arbeitsblätter entworfen.

Zu jedem Arbeitsblatt gibt es eine Instruktionssseite für die Trainerin, auf der Anweisungen zur Bearbeitung der gesamten Seite formuliert sind. Gelegentlich werden Varianten vorgeschlagen. Außerdem ist zu jeder Aufgabe kurz notiert, welche Bereiche mit der Übung besonders gut zu fördern sind.

Im Marburger Konzentrationstraining für Kindergarten- und Vorschulkinder werden die Bereiche Konzentration, Wahrnehmung, Sprache, Feinmotorik, Denk- und Merkfähigkeit je nach Aufgabe unterschiedlich stark gewichtet, orientiert an den Bedürfnissen der Kinder.

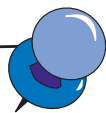
Die Arbeitsblätter liegen in zwei Schwierigkeitsstufen vor. Die einfache Variante eignet sich für jüngere Kinder oder für Kinder mit einer ausgeprägteren Problematik.

Die schwierige Variante ist für ältere oder geistig sehr rege Vorschulkinder gedacht. Die Arbeitsblätter dieser Kategorie können aber auch zur Vertiefung der Methode eingesetzt werden, wenn die Kinder die einfachen Blätter bereits bearbeitet haben.

Die Arbeitsblätter lassen sich fotokopieren, die farbigen Seiten sind als Bildvorlagen gedacht. Man hält sie hoch oder hängt sie an die Wand.

## Mach-doch-mal-Übungen

Die Mach-doch-mal-Übungen wurden für das Marburger Konzentrationstraining für Kindergarten- und Vorschulkinder entwickelt. Sie dienen dem Training der verschiedenen Fertigkeiten, die ein zukünftiges Schulkind beherrschen sollte.



Es gibt die folgenden Übungen:

- Schreib-doch-mal
- Mal-doch-mal
- Zähl-doch-mal
- Rate-doch-mal
- Merk-dir-doch-mal
- Erzähl-doch-mal

Die Übungen Schreib- und Mal-doch-mal sind Arbeitsblätter und werden nach dem üblichen Schema bearbeitet.

Für die Übungen Zähl-, Rate-, Merk-dir- und Erzähl-doch-mal gibt es farbige Bildvorlagen. Sie werden den Kindern gezeigt. Je nach Aufgabe werden unterschiedliche Fragen gestellt. Die Kinder werden aufgefordert, Inhalte zu benennen, Details zu entdecken oder Dinge zu zählen. Trainiert wird bei diesen Aufgaben die Denkfähigkeit und der sprachliche Ausdruck. Die Allgemeinbildung der Kinder spielt ebenfalls eine Rolle.

## Spiele

Spiele sind wichtige Bestandteile des Marburger Konzentrationstrainings für Kindergarten- und Vorschulkinder. Arbeitsphasen und Spiele wechseln sich ab. Dies entspricht dem Entwicklungsstand von Kindergarten- und Vorschulkindern. Sie lernen spielerisch am besten.

Der Schwerpunkt der Spiele liegt auf der Förderung der verschiedenen Aspekte der Konzentration und des Sozialverhaltens.

Wir unterscheiden die folgenden Spiele:

- dynamische Übungen
- Bewegungsspiele
- Kim-Spiele

## Dynamische Übungen

Die Kinder stehen oft aus ganz unterschiedlichen Gründen unter Anspannung, vielleicht haben sie sich über jemanden geärgert oder mussten sich sehr beeilen, um pünktlich zu sein, oder sie beschäftigt etwas, was ihnen gerade passiert ist, oder sie sind aufgeregt, weil das Training beginnt. Jetzt mit einer Entspannungsübung zu beginnen, wäre ungünstig. Zu Beginn einer Trainingsstunde hat sich eine dynamische Übung bewährt. Mit Hilfe der dynamischen Übungen lösen sich innere oder äußerliche Anspannungen, und die Kinder beginnen spielerisch mit einer günstigen Atemtechnik.

## **Bewegungsspiele**

Kindergarten- und Vorschulkinder spüren einen starken Bewegungsdrang, besonders, wenn sie über einen längeren Zeitraum (15 Minuten) konzentriert Arbeitsblätter bearbeitet haben.

Es hat sich als sinnvoll erwiesen, nach einer Arbeitsphase sehr einfache Spiele zu wählen und keine komplizierten neuen Regelspiele. Natürlich kann man auch Spiele einsetzen, die den Kindern bereits bekannt sind.

Im Marburger Konzentrationstraining für Kindergarten- und Vorschulkinder haben sich die folgenden Spiele bewährt – sie werden auf den Seiten 47 bis 49 beschrieben:

- Namensballspiel
- Alle Vögel fliegen hoch
- Kommando 1-2-3
- Jungle Walk
- Dirigentenraten
- Spiegelspiel
- Die Reise nach Jerusalem
- Zauberladen

## **Kim-Spiele**

Der Name *Kim-Spiele* geht auf die literarische Figur des britischen Jungen *Kim* von *Rudyard Kipling* zurück. Kim trifft in Indien einen Händler und dessen Sohn. Der Händler zeigt den beiden Jungen einige Juwelen auf einem Tablett. Nachdem sie einen Blick auf die Juwelen geworfen haben, sollen sie aus ihrem Gedächtnis die Steine aufzählen und beschreiben. Kim stellt fest, dass der Sohn des Händlers dies viel besser kann als er. Daraufhin nimmt er sich vor, solche Aufgaben zu üben.

Kim-Spiele dienen der Verbesserung der Sinneswahrnehmung. Sie trainieren das Fokussieren der Aufmerksamkeit und die Merkfähigkeit. Die Kinder richten ihre Aufmerksamkeit gezielt auf eine Wahrnehmungsmodalität und versuchen verschiedene Gegenstände zu erfassen und zu behalten. Hierbei dürfen sie sich nicht durch andere Reize ablenken lassen.

Wir unterscheiden:

- Seh-Kim
- Hör-Kim
- Tast-Kim
- Riech-Kim
- Schmeck-Kim

Bei einigen Kim-Spielen sollen den Kindern die Augen verbunden werden. Eine gute Alternative sind Masken, die die Kinder vor ihre Augen ziehen, oder weite Stoffsäcke aus blickdichtem Material, die die Kinder selber überziehen können.

## **Punkteverteilung**

Im Marburger Konzentrationstraining für Kindergarten- und Vorschulkinder bekommt jedes Kind zu Beginn des Trainings einen Punkteplan (s. Seite 29ff). Auf diesen Punkteplan schreibt es seinen Namen. Es trägt dort immer die Punkte ein, die es für eine Übung bekommen hat. Die Kinder malen so nach und nach die Punkte auf ihrem Plan aus.

Am Ende der Stunde können die Kinder mit den Punkten einen Preis aus der Schatzkiste kaufen. Es gibt kleine Preise für weniger Punkte und große Preise für viele Punkte. Das Kind entscheidet selbst, ob es seine Punkte gegen einen Preis eintauscht oder ob es lieber für einen größeren Preis sparen möchte.

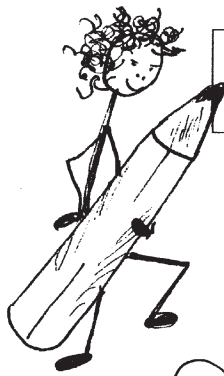
Für das Marburger Konzentrationstraining für Kindergarten- und Vorschulkinder wurden eigene Punktepläne gestaltet. Auf ihnen ist ein Tier dargestellt, bei dem Punkte ausgemalt werden können. Die Punkte lassen sich relativ leicht zusammenzählen, da in jedem Segment zehn Punkte enthalten sind. Beim Zusammenzählen benötigen die meisten Kinder dennoch Hilfe. Unter den Punktetieren können pro Stunde die Gesamtpunktzahl, die Menge der eingetauschten Punkte und die Restpunktzahl von der Trainerin notiert werden

Im Training können die Kinder auswählen zwischen Preisen im Wert von 10, 20, 30 bis zu 60 Punkten.

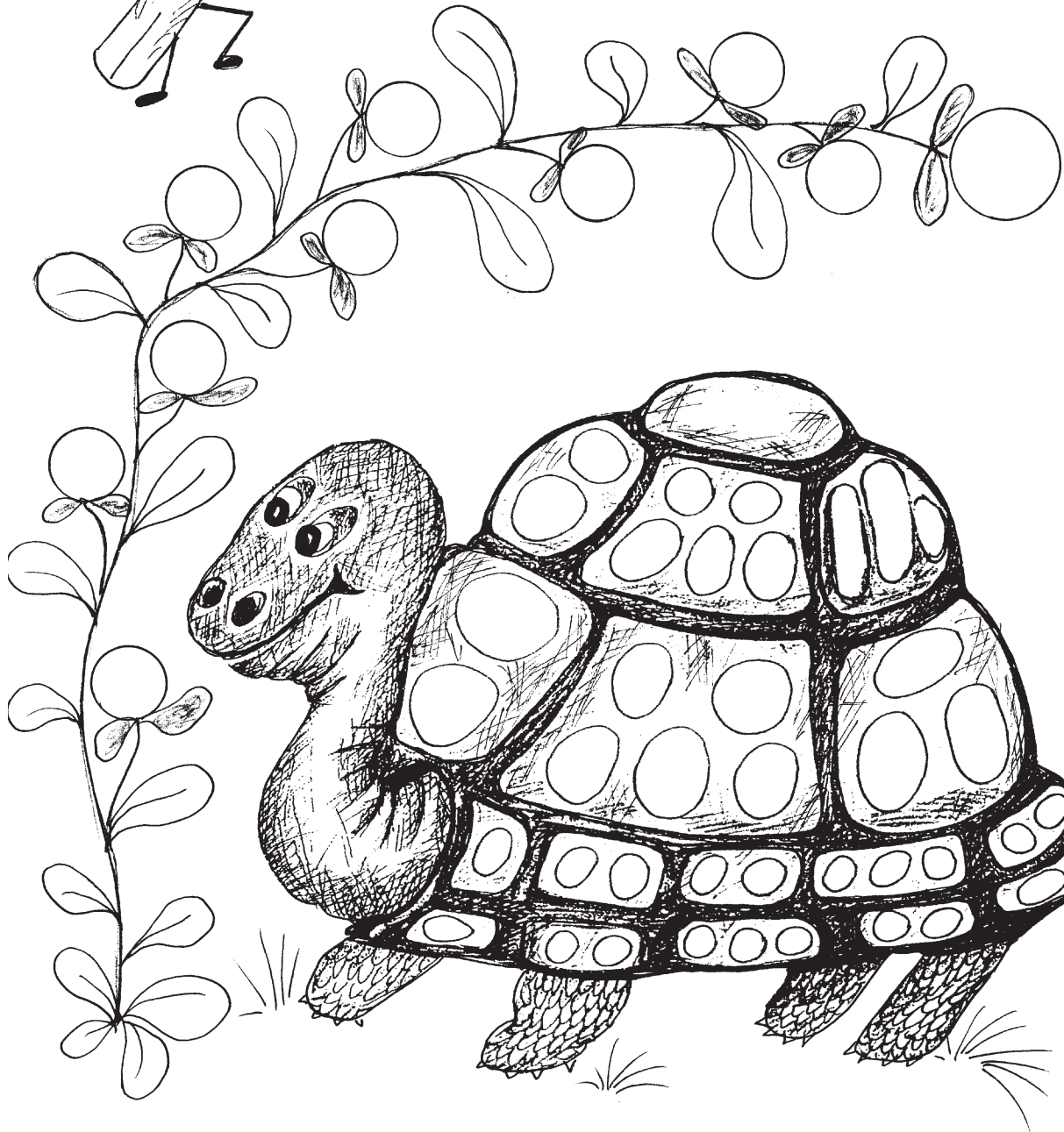
Die einzelnen Preiskategorien werden getrennt in bunten Kartons aufbewahrt, die mit der entsprechenden Zahl beschriftet werden. So wissen die Kinder, welcher Preis wie viele Punkte wert ist, welchen Preis sie also bereits eintauschen können.

Zu Beginn des Trainings sollten den Kindern die Preise gezeigt werden. Es sollten aus jeder Preiskategorie bereits genug Preise vorhanden sein. Selbst die großen Preise müssen nicht tatsächlich teuer sein, sie sollten aber für die Kinder attraktiv sein. Die kleinen Kinder setzen *groß* und *attraktiv* meistens noch gleich. Man wählt am besten Preise aus, die Kinder erfreuen, und nicht unbedingt „pädagogische“ Preise.

In der ersten Trainingsstunde muss man darauf achten, dass die Kinder mindestens zehn Punkte erhalten. Sie müssen in der ersten Stunde die Möglichkeit erhalten, zu überprüfen, wie das Punktesystem funktioniert und erfahren, dass sie hier wirklich Preise gewinnen können.



--



Punkte									
Eingetauscht	R:	R:	R:	R:	R:	R:	R:	R:	R: