

Wie Neugier und Freude Wissen schaffen- Lernspiele machen Spaß und sind effizient

SPIELE wie zum Beispiel

MATHE- MEMORY

je nach Altersstufe werden die Rechenoperationen und Zahlenbereiche variiert. Zu jeder Aufgabenkarte gibt es eine Lösungskarte.

fördern unter anderem:

Kurz- und Arbeitsgedächtnis, visuelle Aufmerksamkeit und Merkfähigkeit, Kreativität bei Erstellung, Zahlen- und Mengenverständnis, Rechenfertigkeiten, strategisches Denken, Feinmotorik beim Basteln, Kooperation und Wettbewerb, Fehlerbewältigung

KETTENWÖRTER

Begriffe mit dem Endbuchstaben des vorherigen Wortes finden
6-8 J. aus festgelegten Kategorien
9-12 J. schulische Fachbegriffe
13-18 J. Fremdwörter oder Vokabeln

Lautieren, Wortschatz, Sprachflexibilität, Kategorisierung, Einprägen von Begriffen und Wiederholung von Lernstoff, Vokabeltraining, Kreativität, Reaktionsfähigkeit, schulisches Wissen

FINDE DEN FEHLER

Eine Geschichte oder ein Bild mit kleinen Fehlern präsentieren- die anderen müssen den Fehler finden
7-10 J. einfache Logikfehler in Geschichten
11-14 J. knifflige Widersprüche oder einfache Faktenfehler aus Schulstoff
15-18 J. komplexe Faktenfehler

kombinatorisches Denken, Aufmerksamkeit und Konzentration, Arbeitsgedächtnis, Motivation, Selbstwirksamkeit, Fehlerbewältigung, Kooperation und Wettbewerb, Kommunikation, Kreativität, Ausdruck, auditive Wahrnehmung und Merkfähigkeit, Einprägen von Schulstoff

Lerneinheiten, die Spaß machen, sind kurzweilig, abwechslungsreich, praxisnah und vor allem effektiv. Sie stärken Selbstvertrauen, Aktivität und Selbstwirksamkeit des Kindes beim Lernen. Sie verfolgen immer klare Lern- und Förderziele, schaffen regelmäßig Erfolgserlebnisse und bieten Raum für Kreativität, Bewegung und soziale Interaktion.

Integrative Lerntherapeutin Birgit Franik, Diplomlehrerin, Heilpraktikerin
Kontakt: 0151 / 22270727, Lernparadies1@gmx.de
Infos: www.therapeutenfinder/franik.com
wo: mobil bzw. auf Anfrage

