

Auditive Wahrnehmung



Mit der auditiven Wahrnehmung ist nicht das Hören an sich gemeint, sondern die Erfassung des Gehörten und dessen Verarbeitung durch das Gehirn.

Auditive Wahrnehmungsschwäche bedeutet, dass trotz organisch gesundem Gehör akustische Signale, wie Sprache oder Töne, die nur über das Gehör aufgenommen werden, schlecht verarbeitet werden.

Dies betrifft die

- Lokalisation
- Differenzierung
- Interpretation
- Speicherung

Einige Beispiele, wie sich eine auditive Wahrnehmungsschwäche auswirken kann:

- Ein Kind vergisst ihm gestellte Aufträge.
- Es hat Schwierigkeiten beim Auswendiglernen von Reimen, Versen oder Einmaleins.
- Es bereitet ihm Schwierigkeiten, Laute aus dem Wort herauszuhören oder Silben zu einem Wort zusammenzuziehen.
- Das rhythmische Mitklatschen gelingt nicht.
- Das Kopfrechnen bereitet Probleme, da eine Zahlenfolge nicht gespeichert wird oder ähnlich klingende Zahlen verwechselt werden.
- Das Verarbeiten und Nacherzählen einer Geschichte bereitet dem Kind Probleme, häufig zeigt es sich uninteressiert und ist mit seinen Gedanken woanders.
- Es gelingt dem Kind kaum, wichtige akustische Informationen von Hintergrundgeräuschen zu unterscheiden.

Man kann das Kind unterstützen, in dem man

- häufige Nebengeräusche vermeidet,
- dafür sorgt, dass die Aufmerksamkeit des Kindes gegeben ist (Blick- oder Körperkontakt), bevor man Informationen verbal vermittelt,
- die Anzahl der Aufträge auf max. 2-3 beschränkt,
- sich die gestellten Aufträge wiederholen lässt und sich dadurch versichert, dass das Kind verstanden hat, was es erledigen soll,
- keinen Fernseher oder Radio bei den Hausaufgaben laufen lässt (!),
- auf einen ruhigen Platz zum Erledigen der Hausaufgabe achtet,
- verschiedene Gedächtnisstützen einübt, damit das Kind sich neue Informationen besser merken kann.

Spielideen zur Förderung der auditiven Wahrnehmung:

- Was ist heruntergefallen? Auf dem Tisch liegen verschiedene Gegenstände (Z.B. ein Schlüssel, ein Stift, ein Radiergummi, eine Schere) Man lässt einen Gegenstand auf den Boden fallen, die Kinder erraten den Gegenstand der das Geräusch erzeugt hat. Als Variante können auch mehrere Gegenstände hintereinander auf den Boden gefallen lassen werden. Die Kinder sollen die Gegenstände in der richtigen Reihenfolge nennen.
- Geräuschquelle verstecken: Im Raum wird ein Wecker versteckt, welchen das Kind suchen muss.
- Einer sich bewegendem Geräuschquelle folgen: Man läuft mit einem Geräusch erzeugenden Gegenstand voraus (z. B. Triangel, Klingel). Das Kind muss mit verbundenen Augen folgen.
- Geräuschdosen
- Rhythmus nachklatschen
- Kindernamen erraten: Man teilt einen Vornamen in Silben auf, das Kind muss ihn erraten.
- „Wie weit darf ich reisen?“ Die Kinder stehen in einer Reihe und fragen nacheinander den Leiter: „Wie weit darf ich reisen?“. Der Leiter nennt ein Wort. Das Kind darf für jede Silbe einen Schritt machen.
- Bilder, z. B. Memorykarten, vorgeben, so viele Waggons einer Eisenbahn ausmalen lassen, wie das Bild Silben hat.
- Wortlängen unterscheiden: Man spricht Wortpaare vor, das Kind soll erkennen, welches Wort länger oder kürzer ist.
- Wörter im Satz zählen: Man gibt einen Satz vor, das Kind legt so viele Muggelsteine hin, wie der Satz Wörter enthält.
- Suchspiel Reimpaare: Das Kind soll auf verschiedenen Bildkarten Reimpaare erkennen.
- Dem Kind werden Wortpaare vorgesprochen (Nonsens- oder „echte“ Wörter), das Kind soll erkennen, ob die Wörter gleich klingen oder nicht.
- Dem Kind wird eine Reihe von Wörtern vorgesagt, das Kind klopft, wenn es mit einem vorher ausgemachten Laut beginnt.
- „Koffer-Pack-Spiel“: Reihum werden Gegenstände genannt, die man in den Koffer packen will. Der 1. Spieler nennt einen, die folgenden Spieler nennen immer einen zusätzlichen Gegenstand, wobei stets die Wortreihe von Anfang an aufgezählt werden muss.
- Mehrere Wörter, Zahlen, Farben, Aufträge merken
- Kurze Geschichte vorlesen und anschließend Fragen dazu stellen
- Verbale Aufträge geben: Im Haus oder beim Einkaufen Gegenstände oder Handlungen nennen, welche das Kind holen oder ausführen muss. Mit drei Gegenständen beginnen, dann können auch mehrere Gegenstände genannt werden.

Spiele:

Ratzfatz

Papperlapapp

Was siehst Du

Wir gehen einkaufen

Geräuschmemory

Die kleine Sprachhexe