

1. Kind sitzt mit dem Rücken zum Trainer auf einem Stuhl.
2. Der Trainer gibt Geräuschfolgen vor, die das Kind nachmachen soll.
3. Begonnen wird, je nach Fähigkeit des Kindes mit 3 – 4 Geräuschen

1. Stufe mit 4 Geräuschen

klatschen	patschen	schnalzen	patschen	klatschen
patschen	schnalzen	klatschen	patschen	schnalzen
klatschen	schnalzen	klatschen	schnalzen	patschen
patschen	patschen	patschen	klatschen	schnalzen

2. Stufe mit 5 Geräuschen

patschen	klatschen	schnalzen	patschen	klatschen
patschen	patschen	schnalzen	klatschen	schnalzen
schnalzen	klatschen	klatschen	klatschen	schnalzen
klatschen	schnalzen	klatschen	patschen	patschen
klatschen	schnalzen	patschen	schnalzen	klatschen

3. Stufe 6 Geräuschen

patschen	klatschen	schnalzen	patschen	klatschen
patschen	klatschen	patschen	patschen	schnalzen
schnalzen	patschen	klatschen	klatschen	klatschen
schnalzen	schnalzen	klatschen	klatschen	patschen
klatschen	patschen	patschen	patschen	schnalzen
klatschen	schnalzen	schnalzen	schnalzen	patschen

4. Stufe 7 Geräuschen

klatschen	klatschen	patschen	schnalzen	klatschen
klatschen	patschen	schnalzen	patschen	schnalzen
schnalzen	schnalzen	patschen	patschen	schnalzen
schnalzen	klatschen	klatschen	klatschen	klatschen
patschen	patschen	klatschen	klatschen	patschen
patschen	schnalzen	patschen	patschen	schnalzen
schnalzen	klatschen	schnalzen	schnalzen	patschen

Vorbereitung:

Kärtchen auf Tonkarton drucken (oder normales Papier und dann laminieren) - ausschneiden.

- Die Karten werden, geordnet in Reihen, vor das Kind, auf den Tisch gelegt
- Trainer macht Geräusche vor – siehe nächstes Blatt
- Kind sucht dann das Kärtchen, welches die Geräuschabfolge repräsentiert.
- z. B. schnalzen, patschen, patschen, klatschen

sch pa pa kl

- Ein Kärtchen bleibt übrig. Kind produziert die Geräusche selbst.

kl kl pa sch	kl pa sch kl	kl sch pa kl
pa sch kl kl	sch kl kl pa	pa pa kl sch
pa kl sch pa	pa sch kl pa	kl sch pa pa
sch pa pa kl	sch sch kl pa	sch kl pa sch
sch pa kl sch	kl pa sch sch	pa sch sch kl
kl pa kl sch	sch kl pa kl	pa kl pa sch
sch pa kl pa	sch kl sch pa	pa sch kl sch

klatschen klatschen patschen schnalzen	klatschen patschen schnalzen klatschen	klatschen schnalzen patschen klatschen	patschen schnalzen klatschen klatschen
kl kl pa sch	kl pa sch kl	kl sch pa kl	pa sch kl kl
schnalzen klatschen klatschen patschen	patschen patschen klatschen schnalzen	patschen klatschen schnalzen patschen	patschen schnalzen klatschen patschen
sch kl kl pa	pa pa kl sch	pa kl sch pa	pa sch kl pa
klatschen schnalzen patschen patschen	schnalzen patschen patschen klatschen	schnalzen schnalzen klatschen patschen	schnalzen klatschen patschen schnalzen
kl sch pa pa	sch pa pa kl	sch sch kl pa	sch kl pa sch
schnalzen patschen klatschen schnalzen	klatschen patschen schnalzen schnalzen	patschen schnalzen schnalzen klatschen	klatschen patschen klatschen schnalzen
sch pa kl sch	kl pa sch sch	pa sch sch kl	kl pa kl sch
schnalzen klatschen patschen klatschen	patschen klatschen patschen schnalzen	schnalzen patschen klatschen patschen	schnalzen klatschen schnalzen patschen
sch kl pa kl	pa kl pa sch	sch pa kl pa	sch kl sch pa

Voraussetzung:

Das Kind sollte bereits Erfahrungen mit „Klatschen, patschen, schnalzen -Übungen“ zum Gedächtnistraining gemacht haben. Der Hampelmannsprung sollte beherrscht werden.

Jetzt werden dem Geräusch Bewegungen zugeordnet.

Klatschen = 3 x federnd hüpfen

Patschen = 3 x Hampelmann

Schnalzen = 3 x marschieren auf der Stelle

Zwei Geräusche einführen, so dass sie sicher beherrscht werden.

Erst wenn die ersten beiden Geräusche gut verknüpft sind, drittes Geräusch dazu nehmen

1. Trainer macht ein Geräusch vor, Trainingskind macht entsprechende Bewegung dazu.
 - Zeit lassen, das Kind darf überlegen.
 - solange üben, bis die Umsetzung gut und sicher erfolgt
 - pa - kl - kl - sch - pa - kl - sch - sch - pa - kl - pa
2. Tempoverschärfung –
3. Das Kind bekommt **zwei** Geräusche vorgemacht, dann setzt es diese in Bewegung um.

kl pa	sch pa	pa kl	pa sch	sch kl	kl sch
--------------	---------------	--------------	---------------	---------------	---------------

4. Das Kind bekommt **drei** Geräusche vorgemacht, dann setzt es diese in Bewegung um.

kl pa kl	sch pa sch	pa schl pa	pa sch kl	sch kl pa	kl sch kl
kl sch kl	sch kl sch	pa kl sch	pa kl sch	sch pa kl	kl sch sch

5. Das Kind bekommt vier Geräusche vorgemacht, dann setzt es diese in Bewegung um.

kl pa kl pa	sch pa sch pa	pa kl pa kl	pa sch kl pa	sch kl pa sch
sch kl sch kl	kl sch kl sch	pa sch pa sch	kl pa sch pa	kl sch pa kl