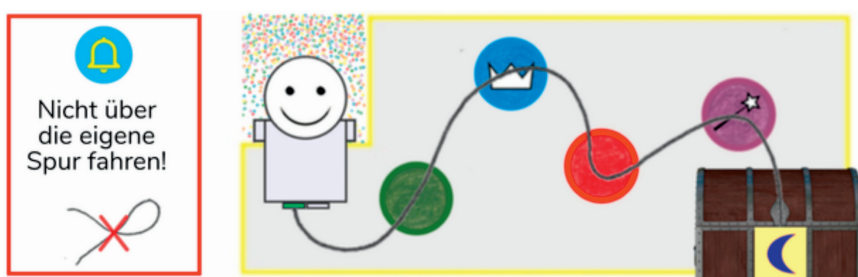


## Einführung in die Konfettijagd

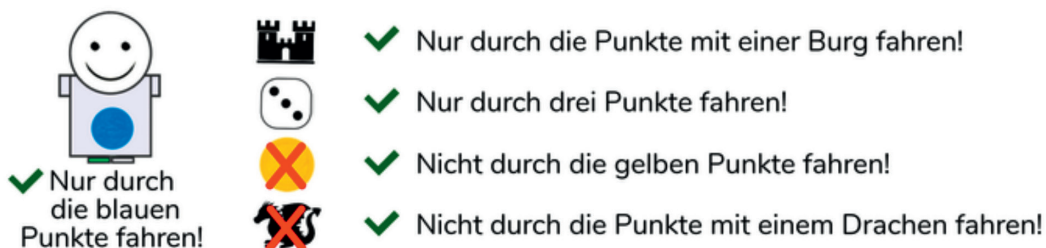
Dieses Arbeitsbuch entstand, so wie das Buch „Stiftrennen“, in einer ergotherapeutischen Praxis für Kinder. Einige der jüngeren vorgestellten Kinder haben große Mühe, einen Stift zielgerichtet zu führen. Sie wissen nicht genau wohin sie schauen sollen, können den Anfang nicht finden, eine Richtung beibehalten oder ändern, das Tempo anpassen und die Bewegung abstoppen. Sie betätigen sich unaufmerksam oder kritzeln impulsiv.

Diesen Kindern gelingt es aber in der Regel, mit dem Stift zwei ausreichend große Punkte zu verbinden. So können fast alle Kinder mit Hilfe der Start- und Zielvorgabe: „Von Punkt zu Punkt fahren!“, die Richtung und das Tempo ihrer Bewegung diesen Erfordernissen anpassen. Die Aufgabe verlangt keine große Anstrengung und ein schnelles Erfolgserlebnis ist sicher, so dass die Kinder gerne weitere Arbeitsblätter mit einer größeren Anzahl Punkten bearbeiten.

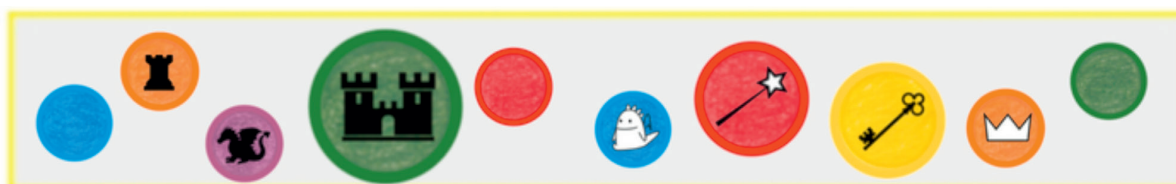
Diese einfache Aufgabe in ein Spiel zu verpacken, war die Idee zur Entstehung dieses Buches. Das Spiel sollte mit einem hohen Aufforderungscharakter die Aufmerksamkeit der Kinder fesseln, gleichzeitig aber Kreativität und Selbstbestimmung ermöglichen. So wurde aus den bunten Punkten das Spiel „Konfettijagd“ und als Spielfiguren entstanden die Kons.



Die Kons zeigen, durch welche Konfettipunkte der Weg zum Schatz führt:



So sehen die Konfettipunkte aus:



Die Anforderung variiert durch die Art der Aufgabenstellung, sowie durch die Größe und Menge der Konfettipunkte. Ein Vorschulkind kann die einfache Aufgabe: „Die roten Punkte führen zum Schatz.“ gut bewältigen, also aus sieben großen Punkten die roten herausuchen und diese auf dem Weg zum Schatz verbinden. Eine deutlich schwierigere Aufgabe für ältere Kinder ist es, aus 15 kleinen Punkten „alle Punkte, aber nicht die blauen“ oder „alle Punkte, aber nicht die blauen und nicht die Punkte mit einem Turm“ zu finden.

Die Figur „Kon“ stellt Aufgaben und das „Kon mit den lustigen Haaren“ lässt die Kinder ihre Aufgabe selbst wählen. Durch diesen Wechsel verbessert sich die Aufnahme und Verarbeitung neuer Informationen sowie die Verknüpfung mit bereits bekanntem Wissen. Das spätere Abrufen von Lerninhalten gelingt dadurch leichter. Die meisten Kinder stellen sich gerne selbst Aufgaben und ahmen damit wichtige Bezugspersonen nach. Sie handeln kreativ und selbstbestimmt und erleben sich als selbstwirksam.



- ✓ Gefallen dir die Burgen oder die Schlüssel besser?
- ✓ Gefallen dir zwei oder drei Punkte besser?
- ✓ Welche Farbe gefällt dir nicht so gut?
- ✓ Welches Bild gefällt dir nicht so gut?

### Spiele variieren oder anpassen

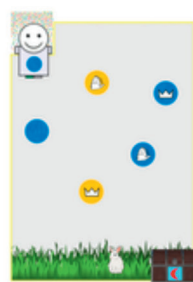
Jede Spielrunde kann flexibel an die Bedürfnisse des jeweiligen Kindes angepasst werden. Dazu wird eine Figur in Gestalt eines Kons angesteckt und mit den gewünschten Farben und Bildern bestückt. So können aus ca. 90 vorgegebenen Aufgaben sehr viele Variationen entstehen.



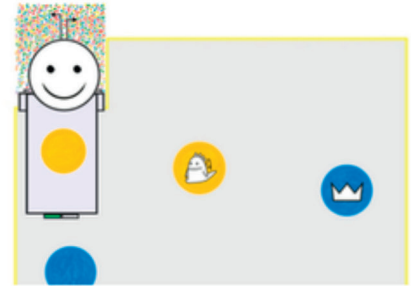
Das Kon mit den lustigen Haaren als Ansteckklammer



Konfettipunkte und Bilder



Die eine Aufgabe wird mit der Ansteckklammer und einem gelben Konfettipunkt in eine andere Aufgabe umgewandelt.



### Zusatzspiel: Konfettimalerei

Bilder entstehen, indem von Punkt zu Punkt gemalt wird. Normalerweise sind die Punkte mit aufsteigenden Zahlen gekennzeichnet. Hier wird die Reihenfolge anders vorgegeben.

### Für wen sind die Aufgaben geeignet?

Die Konfettijagd bietet einfache Aufgaben für „Stiftfahrende“ ab ca. fünf Jahren und vielfältige Steigerungsmöglichkeiten, so dass Kinder über das 10. Lebensjahr hinaus davon profitieren.

Die Aufgaben sind für linkshändige Kinder genauso geeignet, wie für rechtshändige. Die Aufgabenstellung ist jeweils oberhalb des Spiels platziert, so dass während der Bearbeitung keine Hinweise verdeckt werden.



### **Wo kann die Konfettijagd eingesetzt werden?**

Einsatzorte können beispielsweise ergotherapeutische oder psychologische Praxen, Kindergärten, Kindertagesstätten, Grundschulen, Nachhilfeinstitute oder auch das häusliche Umfeld sein.

## **Exekutive Funktionen**

Wolfgang A. Rauch (2022): Definitionsversuch zum Thema „Exekutive Funktionen“:

„Exekutive Funktionen dienen der Kontrolle von kognitiven, insbesondere Aufmerksamkeitsprozessen, sowie der Kontrolle von Emotionen und Verhalten. Sie sind zur Planung, Ausführung und Kontrolle von komplexeren Handlungssequenzen, insbesondere in Situationen mit neuartigen oder ungewohnten Anforderungen nötig.“

Dr. Karin Eckenbach und Prof. Dr. Nils Neuber (2016) schreiben zur Entwicklung exekutiver Funktionen in der Sekundarstufe I: „Exekutive Funktionen werden heute als wichtige Einflussvariable für (schulische) Lernleistungen angesehen. Duckworth/Seligman (2005) konnten in ihrer Studie mit Achtklässlern und Achtklässlerinnen zeigen, dass die Selbstdisziplin, die im Zusammenhang mit der Inhibitionsfähigkeit steht, ein aussagekräftigerer Prädiktor für schulische Leistungen ist als der IQ. Darüber hinaus mehrten sich die Nachweise einer Relevanz exekutiver Funktionen für Basisfähigkeiten wie Lesen (Cutting u. a. 2009; Gathercole/Alloway 2008), Schreiben (Hooper u. a. 2002) und Rechnen (Best/Miller/Naglieri 2011; Blair/Razza 2007; Ehlert 2007).

Exekutive Funktionen im jugendlichen Alter zu fördern, wird durch Kenntnisse über den zeitlichen Entwicklungsverlauf des exekutiven Systems im besonderen Maße legitimiert: Im Gegensatz zu den meisten ‚niederen‘, also automatisierten kognitiven Fähigkeiten klingt die Entwicklung exekutiver Funktionen erst viel später ab. Nach Brocki/Bohlin (2004) vollzieht sich die exekutiv-funktionale Entwicklung verstärkt in bestimmten Lebensphasen – mit einer größeren Maturation ist demnach im Alter von sechs bis acht und von neun bis zwölf Jahren zu rechnen. Ein letzter Entwicklungsschub wird in der frühen Adoleszenz vermutet ...“

### **Die exekutiven Funktionen wirken gemeinsam und gliedern sich schematisch in die Bereiche kognitive Flexibilität, Inhibition und Updating/Arbeitsgedächtnis.**

**Kognitive Flexibilität** meint die Fähigkeit, sich schnell auf neue Situationen einzustellen, bzw. zwischen Aufgaben hin und her „switchen“ zu können.

**Inhibition** (Impulskontrolle) befähigt uns dazu automatische Reaktionen zu unterbrechen und damit unser Verhalten und Handeln zu kontrollieren, unsere Emotionen zu regulieren, sowie Störreize auszublenden.

**Updating/Arbeitsgedächtnis** ermöglicht das vorübergehende Speichern und ständige Aktualisieren von Informationen während der Bearbeitung einer Aufgabe, z. B. um Zwischenergebnisse zu erinnern.

## **Exekutive Funktionen am Steuer**

Der Untertitel der Konfettijagd, „Exekutive Funktionen am Steuer“, impliziert das Zusammenspiel von Kognition und Motorik. Dies wird beim „Stiftfahren“ durch die Anpassung von Tempo und Richtung der Bewegung an die aufgabenspezifischen Erfordernisse besonders deutlich. Die Malspur die dabei entsteht, ist ein sichtbarer Nachweis dieser Bewegung, der die Selbstkontrolle ermöglicht.

## **Mit der Konfettijagd die exekutiven Funktionen anregen**

Das Bearbeiten einer Konfettijagd erfordert ein hohes Maß an Aufmerksamkeitskontrolle und kognitiver Flexibilität. Die unterschiedlich zusammengestellten Regeln verlangen ständig Entscheidungen: Diesem Punkt ausweichen oder durchfahren?

Die Aufgabe, mal auf die Farbe, mal nicht auf die Farbe, mal auf die Form und mal nicht auf die Form zu achten, stört die Automatisierung (Farbe/Form = Reaktion) und erhöht die Anforderungen an die Inhibition / Impulskontrolle.

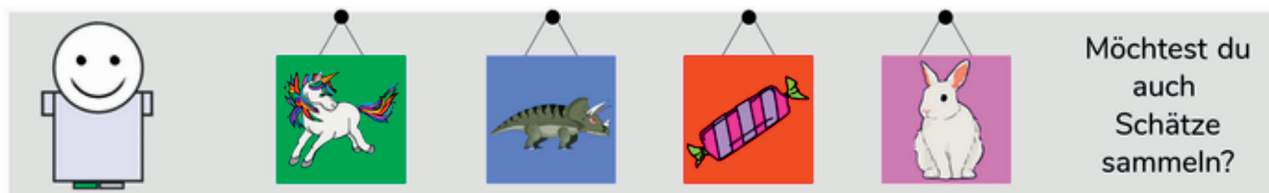
Das Updating /Arbeitsgedächtnis wird durch die wechselnden Regeln besonders gefordert. Es müssen gleichzeitig visuomotorische und kognitive Anforderungen bewältigt und ständig aktualisiert werden.

Also den Weg zum Schatz im Blick behalten und dabei

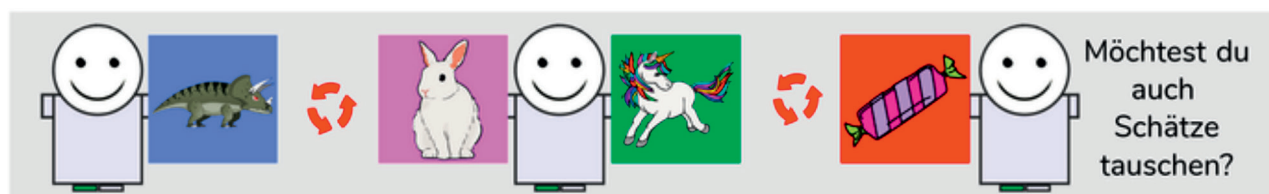
- keinen Punkt vergessen,
- ggf. Punkte nebenher zählen,
- bestimmte Punkte auslassen.

Die Spannung, welcher Schatz sich verbirgt, muss ausgehalten und der Wunsch ihn möglichst schnell zu erreichen, zugunsten der Regelerfüllung zurückgestellt werden. Etwas zu sammeln und mit Freunden zu tauschen ist bei Kindern ein beliebtes Spiel. Sie erleben Freude und auch mal Enttäuschung, regulieren ihre Emotionen und verhandeln mehr oder weniger geschickt miteinander.

*Kons sammeln ihre Schätze. Das sieht so aus:*



*Kons tauschen Schätze mit ihren Freunden:*



## Mit der Konfettijagd das Lernen unterstützen

### Kompetenzen stärken

**Selbstregulation:** Die Kinder können Regeln ändern, wie z. B. „Jetzt führen die roten Punkte zum Schatz!“. Sie verwandeln den ursprünglichen Auftrag in ein eigenes Anliegen und folgen damit dem eigenen Willen. Freiwilligkeit und Entschlossenheit helfen Misserfolge wegzustecken und bis zum Ende weiterzumachen.

**Aufmerksamkeit und visuelle Kontrolle:** In den meisten Runden sind zusätzliche Bilder von Tieren oder Gegenständen abgebildet. Viele Kinder reagieren spontan auf diese Ablenkungen, betrachten und kommentieren sie. Ein wesentlicher Lerneffekt ist es, wenn sich die Kinder selbst wieder davon lösen und ihre Aufmerksamkeit aktiv auf die eigentliche Aufgabe richten.

Während der Jagd ist der Blick dann fest auf das Papier gerichtet und Ablenkungen werden ausgeblendet. Die Auseinandersetzung erfolgt unmittelbar mit der Aufgabe. Die Umgebung und die Personen in der Umgebung treten in den Hintergrund. Der Stift wird genau auf den Startpunkt gesetzt, die Augen wechseln zwischen der Regelvorgabe und den Punkten der Aufgabe hin und her, ein passender Punkt wird identifiziert und fixiert.

**Auge-Hand-Koordination und Grafomotorik:** Der Stift wird mit angemessenem Tempo in die passende Richtung bewegt, um am nächsten Punkt zielgenau abzustoppen. Die Bewegungsrichtung wird an das nächste Ziel angepasst.

### Strategien anwenden:

**Imagination und Vorausplanung:** Die Kinder schauen voraus, welche Punkte zum Ziel führen und welche ausgelassen werden müssen. Sie stellen sich bereits vor, wo sie mit dem Stift entlangfahren werden.

**Inneres Sprechen und verbale Selbstinstruktion:** Viele Kinder beginnen sich selbst zu instruieren, in dem sie sich die Regel vorsprechen und die Punkte im Verlauf in gewünschte und nichtgewünschte einordnen.

**Selbstkontrolle:** Die so entstandenen Striche machen die vollzogene Bewegung sichtbar und ermöglichen sofort den Check:

- Wurde der gewünschte Punkt getroffen?
- Passt dieser Punkt zur Regelvorgabe?

Die genannten Kompetenzen und Strategien dienen der Vorbereitung auf das schulische Lernen und häusliche Üben. Sie begleiten die Kinder u. a. beim Erwerb der Kulturtechniken (Lesen, Schreiben und Rechnen).

## Durchführungshinweise

Den Anfang bildet die Einführung für Kinder. Sie lernen die Kons und die Konfettijagd kennen. Sie lernen, dass die Spur zum Schatz durch alle Punkte führt und dabei nicht über die eigene Spur gefahren werden darf. Im Anschluss kann sofort mit einer der dazugehörigen Einführungsrunden weitergemacht werden. Die Runde wird in drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen angeboten. Es gilt die richtige Runde auszuwählen.

Der erste Teil „Die fünf Spiele der Konfettijagd“ beginnt mit einigen Hinweisen zur Orientierung, zur Vorbereitung und zum Vorgehen.

Dann folgen Lernaufgaben mit Beispielen und Spielrunden. Dieser Aufbau wiederholt sich im zweiten und dritten Teil:

- ✓ Die Beispielaufgaben erfolgen durch eine erwachsene Person, am besten mit dem Modell der verbalen Selbstinstruktion.

**Lernen am Modell:** Eine Übung vorzumachen und dabei das eigene Vorgehen sprachlich zu begleiten, bietet den Kindern die Möglichkeit, das **Modell der verbalen Selbstinstruktion** kennenzulernen und nachzuahmen.

- ✓ Die Kinder erklären anschließend, wie sie die Aufgabe verstanden haben.
- ✓ Älteren Kinder genügt eine kurze verbale Einführung. Sie können gleich mit den entsprechenden Runden beginnen.

## Fehler machen lassen

- ✓ Beginnt das Kind das Spiel, wird es nicht unterbrochen, auch wenn Fehler auftauchen.
- ✓ Ein angemessenes Tempo hilft, wie im Straßenverkehr auch, richtig zu reagieren.
- ✓ Ein Kind hat die Aufgabe verstanden, macht aber trotzdem viele Fehler?
  - ✓ Trennen Sie Instruktion und Ausführung, indem Sie die motorische Umsetzung übernehmen und das Kind Ihnen Anweisungen gibt.

## Selbstkontrolle ermöglichen

- ✓ Geschickte Fragen regen die Kinder zur Selbstkontrolle an. Sollte dies nicht funktionieren, wird ein einfacheres Spiel an einem anderen Tag angeboten.

## Motivation sichern

Eine gute Motivation bildet eine wesentliche Grundlage für das Lernen. Sie wird durch verschiedene Faktoren beeinflusst, wie z. B.

- ✓ die Art der Aufgabe und die Möglichkeit sie selbst zu gestalten,
- ✓ ein passendes Level,
- ✓ ein attraktives Ziel.

Hierbei ist das Ziel, die Schatzkiste am Ende des Weges. Das Symbol auf der Schatzkiste ist der Schlüssel zur Belohnung. Im Zusatzmaterial findet sich eine Vorauswahl an Schatzbildern. Diese Abbildungen sind eher für jüngere Kinder interessant. Gerade bei ihnen wächst das Interesse an der Aufgabe auch durch eine selbstgebastelte Auf-



bewahrung und die Möglichkeit, die Schätze mit anderen zu tauschen. Schätze tauschen funktioniert da gut, wo mehrere Kinder sind. Für die Einzelsituation werden Tauschschätze bereitgehalten.

Die Belohnung soll attraktiv und angemessen sein, also u.U. auch individuell angepasst werden. Hierzu können die vorgegebenen Schätze durch andere Bilder oder Sticker ersetzt werden. Ältere Kinder können anstatt eines Bildes Punkte erhalten, die zum Einlösen einer zuvor vereinbarten, individuellen Aktivität gesammelt werden.

## Individuelle Anpassungen

Die Aufgaben sollen für das jeweilige Kind zunächst leicht zu lösen sein. Steigerungen sind jederzeit möglich.

### Vereinfachungen und Hilfen

- Tempoanpassung
  - Den Stift langsamer bewegen, um rechtzeitig abstoppen zu können.
  - Darüber nachdenken, wo und warum verschiedene Geschwindigkeiten eine Rolle spielen.
  - Anregungen geben, das Tempo zu variieren.
- Imagination und Vorausplanung
  - Über das Spiel sprechen: Was ist zu sehen, was bedeutet das, was ist zu tun?
  - Falsche Konfettipunkte austreichen lassen.
  - Richtige Konfettipunkte vor dem Einzeichnen des Weges herausuchen und den Weg zum Schatz planen.
  - Die Strecke erst mit dem Finger abfahren.
- Verbale Selbstinstruktion und inneres Sprechen anwenden.
- Die Bilder in den Bauch des Kons mit den lustigen Haaren nicht, so wie gefordert, einzeichnen. Stattdessen vorbereitete Konfettipunkte zur Auswahl geben.
- Verstärkung der Motivation durch die Schätze, eventuell schon eine Auswahl vorbereiten.
- Wenn es noch schwierig ist, durch bestimmte Konfettipunkte nicht zu fahren, diese also „wegzulassen“, kann diese Fähigkeit zunächst mit konkreten Materialien angebahnt werden. Gut geeignet sind dazu Bewegungsspiele, z. B. ein Spiel bei dem Bälle, Säckchen, Bausteine und andere Dinge in verschiedenen Farben herumliegen. Es wird gewürfelt, welche Farbe „brennt“, also nicht eingesammelt werden darf. Alles andere wird so schnell wie möglich ins Ziel gebracht. Die Kinder überprüfen, ob alles stimmt.

### Steigerungen und Erschwernisse

- Im zweiten Teil „Doppelspiel“ geht es um Konfettipunkte mit zwei verschiedenen Farben oder Bildern.
- Im dritten Teil „Kombis“ werden die Vorgaben aus dem ersten Teil (Farbe, Bild und Anzahl) unterschiedlich kombiniert.
- Doppelspiele in Triplespiele umwandeln, so dass die Jagd beispielsweise durch drei Farben zum Schatz führt.
- Durchführung der 2er- und 3er-Kombinationen.