

Legasthenie- & Dyskalkulietrainer

Im Dienste legasthener und dyskalkuler Menschen!



Legasthenie & Dyskalkulie V

Alle Menüpunkte
im Überblick

BROSCHÜRE

LUD V: Inhalt

LUD V – Legastheniematerial muss nicht teuer sein

LUD V – Wissen – Grundlagen

LUD V – Wissen – QRM

LUD V – Wissen – eBooks

- Legasthenie im Kindes- und Erwachsenenalter
- Legasthenie in der Fremdsprache Englisch
- Legasthenie im Geigenunterricht
- Legasthenie und LRS – der praktische Ratgeber für Eltern
- Lerncoaching als Unterstützung bei einem Legasthenietraining
- DVLD Wegweiser
- Die Vorteile von Computerspielen für das Legasthenietraining
- Leben mit mangelhaften Schriftsprachkompetenzen
- Auswirkungen diagnostischer Störfaktoren bei Legasthenie
- Die Bauchreden-Therapie bei Legasthenie
- Lernstrategien von Schülern und Schülerinnen unter Berücksichtigung sozialpädagogischer Aspekte
- Möglichkeiten Existentieller Pädagogik, Förderbereich Legasthenie – Dyskalkulie

LUD V – Spiele

- Speedadd
- Reverti
- Mahjong
- Schiebepuzzles
- Gedächtnis
- Naturpuzzles
- Optische Serialität
- Sudoku
- Mathe Plus
- Tetris und Hextris
- OHH1
- 2048
- Schach

LUD V – Mathe Applets

LUD V – Geschichten und Lieder

LUD V – Ohren auf

LUD V – 10.000 ABs

LUD V – 1500 englische ABs

LUD V – 1000 Sudoku

LUD V – Mompitz

LUD V – Kokosani

LUD V – Mein Lesebuch

LUD V – Spieleband

LUD V – Diverses

LUD V: Einführung



Nach dem Riesenerfolg unserer DVD “Legasthenie & Dyskalkulie IV” ist nun die Version 5 verfügbar: Legasthenie & Dyskalkulie V oder kurz: LUD V. LUD V zeigt, dass Material und Software für das Training mit legasthenen und dyskalkulen Menschen nicht teuer sein muss. Diese DVD ist mit Informationen rund um die Themen Legasthenie & Dyskalkulie vollgepackt: Spiele, Arbeitsblätter, Infomaterial, eBooks, usw.

LUD V gibt es in folgenden Formaten:

DVD: Preis: 1,80 € zzgl. Portokosten –
Bestellung im Shop

USB-Stick mit zusätzlich 8 GB Speicher: 11,80 € zzgl. Portokosten
– Bestellung im Shop

Im Netz: Website – kostenlos und werbefrei und keine
Anmeldung oder Registrierung notwendig

Die Materialien von LUD V sind nicht nur für das Legasthenie- und Dyskalkulietraining, sondern auch auch für das häusliche Üben, Unterricht in der Schule, Förderunterricht, usw. hervorragend geeignet. Die Reaktion vieler Leute ist allerdings oft: „Da ist einfach zu viel drauf. Da blicke ich nicht durch!“ Das ist jetzt vorbei!

In dieser Broschüre stellen wir alle Menüpunkte von LUD V vor.

Systemvoraussetzungen



DVD und USB-Stick sind betriebssystemunabhängig, d.h. sie funktionieren auf jedem Computer mit Apple, Windows und Linux. Für die DVD braucht der Computer ein DVD-Laufwerk. Wer kein DVD-Laufwerk hat, soll jetzt nicht verzweifeln. Es gibt die Materialien auf USB-Stick oder im Netz.

So funktioniert's: Legen Sie die DVD-Rom ins Laufwerk oder verbinden Sie den USB-Stick mit Ihrem Computer. Je nach Einstellung startet die DVD von selbst oder sie muss aktiviert werden.

Mac OS:

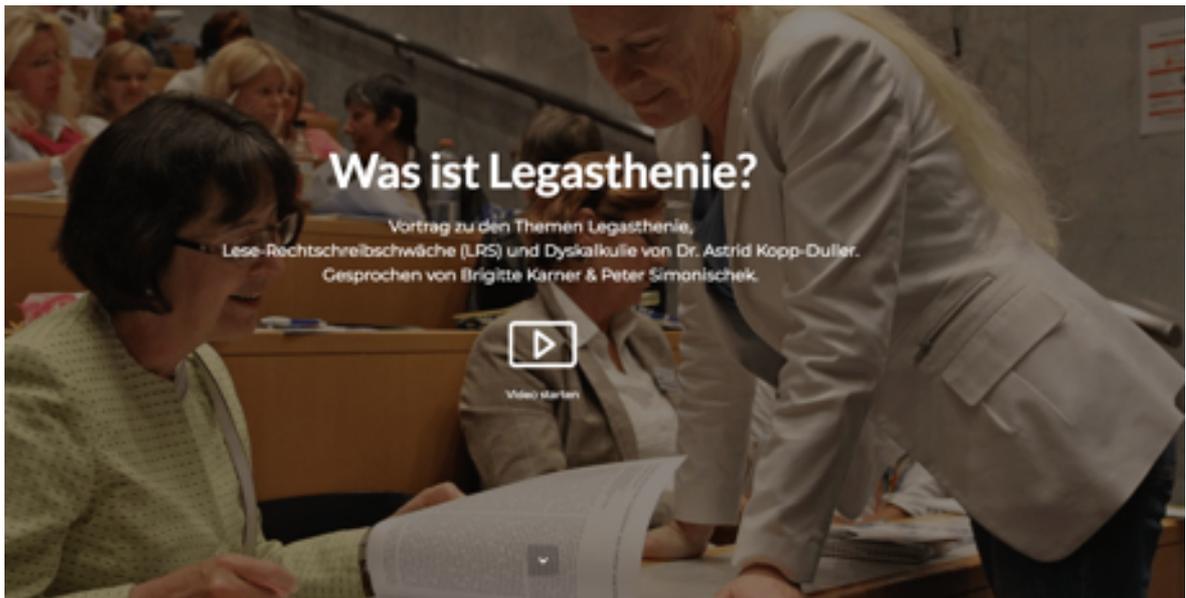
Klicken Sie auf die Datei „start.html“. Ihr Browser öffnet sich und die Inhalte können angeklickt werden.

Windows 10:

Klicken Sie auf die Datei “start”. Ihr Browser öffnet sich und die Inhalte können angeklickt werden.

Über „Start“ können Sie immer zum Anfang zurückkehren.

Menüpunkt: Wissen – Grundlagen



Unter “Wissen” gibt es zunächst die “Grundlagen”. Hier finden Sie einen kostenlosen Vortrag zum Thema „Legasthenie, LRS und Dyskalkulie“. Der Vortrag richtet sich an Eltern, Lehrkräfte und alle, die an der Thematik interessiert sind. Sie erfahren,

- was die Ursachen für Legasthenie und Dyskalkulie sind
- wie diese sich von der erworbenen LRS und Rechenschwäche unterscheiden
- welche Anzeichen es im Vorschul- und im Schulalter gibt
- was die Gefahren einer Sekundärlegasthenie sind
- welche Feststellungsverfahren geeignet sind
- wie die AFS-Methode funktioniert
- dass Legasthenie und Dyskalkulie keine Krankheiten oder Behinderungen sind
- weitere Links zu den Leistungsbeurteilen in den einzelnen Bundesländern.

Menüpunkt: Wissen – Grundlagen

Der Vortrag wurde von Brigitte Karner und Peter Simonischek neu vertont. Brigitte Karner engagiert sich ehrenamtlich beim Ersten Österreichischen Dachverband Legasthenie. Sie ist Ehrenmitglied des EÖDL und Vorstandsmitglied des Wiener Landesverbandes Legasthenie. Peter Simonischek ist ein österreichischer Schauspieler, der seit 1999 Ensemblemitglied des Burgtheaters ist. Von 2002 bis 2009 verkörperte er den Jedermann bei den Salzburger Festspielen.

Innerhalb von 30 Minuten erhalten Sie die wichtigsten Informationen zum Thema „Legasthenie, LRS und Dyskalkulie“.

Unter dem Menüpunkt finden Sie nach dem Vortrag noch mehr Informationen zum Weiterlesen:

- Genetische Ursachen
- Wie erkennt man Legasthenie / Dyskalkulie?
- Wie erkennt man LRS / Rechenschwäche?
- Was ist zu tun?
- Die Förderung
- Die AFS-Methode

„Ein Legasthener Mensch, bei guter oder durchschnittlicher Intelligenz, nimmt seine Umwelt differenziert anders wahr, seine Aufmerksamkeit lässt, wenn er auf Symbole, wie Buchstaben oder Zahlen trifft, nach, da er sie durch seine differenzierten Teilleistungen anders empfindet als nicht legasthene Menschen, dadurch ergeben sich Schwierigkeiten beim Erlernen des Lesens, Schreibens oder Rechnens.“

Dr. Astrid Kopp – Duller 1995

Menüpunkt: Wissen – QRM

Legasthenie/LRS/Dyskalkulie/Rechenschwäche Feldmarschall Conrad Platz 7 9020 Klagenfurt, Österreich EÖDL Erster Österreichischer Deutscherbund Legasthenie gGmbH

Genetische Ursachen
Legasthenie und Dyskalkulie sind an Menschen vorhandene angeborene, durch Vererbung weitergegebene Veranlagungen. Durch geringere Entwicklungsreife im Gehirn werden die Schreib- und Lesefähigkeiten beeinflusst. Das haben wissenschaftliche Forschungen bewiesen.

Die Förderung
Sprechen sich bei einem Kind, das einen überaus intelligenten Eindruck macht, wenig umherläuft in der Schule Probleme beim Erzielen des Schriebens, Lesens oder Rechnens ergeben, so sollte man nicht aussagen, unter dem Motto: „Das wird sich schon von alleine geben“, sondern dem Kind, noch bevor sich Schulproblematiken herausstellen, eine individuelle und gezielte und sehr wichtige Förderung anbieten.

Die pädagogisch-didaktische Ebene:
In der Schule oder zuhause werden außerdem Schwierigkeiten des Kindes beim Schreiben, Lesen und/oder Rechnen bemerkt. Es ist wichtig, diese Beobachtungen sowohl des Lehrers, als auch der Eltern von der jeweiligen anderen Partei ernst genommen werden. Zu vermeiden ist, ungeachtet von schulischer, pädagogischer oder gar Behinderung zu sprechen. Der Lehrer sollte ein pädagogisches Bewusstsein über die Problematik haben und die Eltern aufklären können. Doch kann es passieren, dass eine Existenz der Legasthenie oder Dyskalkulie genehmigt wird, damit man nicht intervenieren muss. Die Zeit, die sich den Legasthenikern verschrieben, wird aber zum Glück für die Betroffenen immer geringer. Das Kind ist auf die Reaktion der Umgebung, das nötige Verständnis und die Förderung angewiesen, es kann sich selbst nicht helfen. Man lässt sich nicht durch auch je ändern können, sondern nur die Aufklärung der Menschen, nicht nur der Pädagogen, dass diese Kinder einen anderen Zugang zu der Materie des Schreibens, Lesens und/oder Rechnens haben. Nicht alle Kinder haben in allen Bereichen Schwierigkeiten, manche nur in einem Bereich. Sie brauchen einfach mehr Zeit, um es zu erlernen. Lehrer können allerdings nur bedingt Kindern mit einer Primärlegasthenie/Primärdyskalkulie dabei helfen. In manchen Fällen ist auch eine außerunterrichtliche Hilfe durch einen Schulpsychologen notwendig, damit der gesamte Unterricht bei Legasthenie/Dyskalkulie Kindern kann alleine durch die generelle individuelle Hilfe eines Legasthenie- oder Dyskalkulietrainers auf pädagogisch-didaktischer Ebene gelöst werden. Voraussetzung ist ein pädagogisches Bewusstsein zur Förderung und Kategorisierung der Legasthenie/Dyskalkulie, denn jedes Kind hat eine individuelle Ausprägung und benötigt deshalb auch individuelle Hilfe.

Die psychologische und medizinische Ebene: Werden die Probleme Legasthenie/Dyskalkulie Kinder nicht richtig erkannt, so entsteht aus der Primärlegasthenie/Primärdyskalkulie eine Sekundärlegasthenie/Sekundärdyskalkulie, bei der sich zu der Primärlegasthenie/Primärdyskalkulie psychische und physische Probleme aufbauen. In solchen Fällen ist eine individuelle Ausprägung und benötigt deshalb auch individuelle Hilfe.

Die AFS-Methode
Die AFS-Methode ist das Ergebnis qualitativer und quantitativer empirischer pädagogischer Forschung. Der mehrsprachige Methode, deren Entwicklung durch interdisziplinäre Zusammenarbeit ermöglicht wurde, beruht auf den wissenschaftlichen Erkenntnissen, dass eine Verbesserung der Schreib-, Les- und/oder Rechenschwäche eines Legasthenie/Dyskalkulie-Menschen alleine durch das Üben am Symptom nicht zu bewerkstelligen ist. Deshalb muss in den Bereichen der Aufmerksamkeit (um der Aufmerksamkeit beim Schreiben, Lesen und/oder Rechnen entgegenzuwirken), weiteren in den Funktionen- oder Sinneswahrnehmungen (die geschärft werden müssen) und in Symptombereich (um der Wahrnehmung- und Rechtschreib-/Rechenfehler entgegenzuwirken) eine gezielte Förderung stattfinden. Die Methode ist als eine umfassende zu verstehen, weil die Funktionen von eingeschulten Spezialisten und die wichtigsten Teile der Förderung in enger Zusammenarbeit mit den Eltern des Kindes individuell angepasst werden. Die Methode ist offen für Konzepte und Weiterentwicklungen von außen, alle Komponenten werden sich ergänzen und weiterentwickeln, sodass das Kind die bestmögliche Förderung bekommt.

Quick Reference Map
Legasthenie/LRS Dyskalkulie.com
Preis: € 1,50
ISBN: 978-3-902071-03-8
Copyright © 2012, 2014

Eine “Quick Reference Map” ist der zweite Menüpunkt auf LUD V unter “Wissen”. QRM steht für Quick Reference Map: eine Kurzinformation über ein Thema – klar aufgebaut mit hohem Informationsgehalt und praktischem Nutzwert. Die QRM ist auch direkt im Internet abrufbar und als PDF zum Lesen am PC oder eBook-Reader oder zum Ausdrucken.

Die QRM des EÖDL enthält die wichtigsten Informationen über Legasthenie/LRS/Dyskalkulie.

- Biogenetische Ursachen der Legasthenie und Dyskalkulie
- Pädagogische Definition
- Wie erkennt man Legasthenie / Dyskalkulie?
- Wie erkennt man LRS?
- Die AFS-Methode
- A steht für Aufmerksamkeit
- F steht für Funktion
- S steht für Symptom
- Die Förderung
- Praktische Ideen für den Unterricht mit legasthenen Kindern
- Wichtige Internetlinks

Menüpunkt: e-Books



Der nächste Menüpunkt unter “Wissen” auf LUD V führt zu GRATIS e-Books. Die e-Books liegen alle im PDF-Format vor und können direkt am Rechner, auf dem iPad, Kindle und sonstigen e-Book-Readern gelesen werden. Wer es noch „papierig“ mag, kann die Bücher natürlich auch ausdrucken. Solche Fachbücher sind normalerweise sehr teuer! Der EÖDL stellt sie allesamt gratis zur Verfügung.

Menüpunkt: e-Books



Dieses eBook informiert umfassend über das Thema „Legasthenie“. Zunächst wird der Begriff „Legasthenie“ erklärt (anhand von verschiedenen Definitionen und deren historischer Entwicklung). Danach gibt es einen Überblick über die aktuelle Forschungslage. Im nächsten Abschnitt werden die verschiedenen Formen von LRS (Lese- Rechtschreib-Schwäche) beschrieben. Die Begriffe „Legasthenie“ und „LRS“ werden oft synonym verwendet, obwohl sie unterschiedliche Ursachen haben. Die „Dyskalkulie“ stellt ebenfalls eine Art von Legasthenie

dar. Diese wird im folgenden Kapitel behandelt. Da die Wahrnehmung von Legasthenikern anders ist als bei nicht legasthenen Menschen, werden im darauf folgenden Kapitel die Sinne (und eventuelle Störungen) genauer behandelt. Dieser Abschnitt beschäftigt sich auch mit den Ursachen der Legasthenie.

Zum Schluss gibt es noch einen theoretischen und praktischen Einblick in das Legasthenietraining sowie eine Übersicht über die rechtliche Situation des legasthenen Kindes in Österreich, Deutschland, der Schweiz und den USA.

Menüpunkt: e-Books



Globalisierung und Internationalisierung sind Schlagworte, welche die derzeitige Weltsituation charakterisieren. In diesem Zusammenhang wird klar, wie wichtig es für jeden einzelnen wird Fremdsprachen zu beherrschen, und vor allem sehr gute Kenntnisse der englischen Sprache werden heute bereits als selbstverständlich vorausgesetzt. Hinzu kommen neue Erkenntnisse aus der Forschung, welche besagen, dass man gar nicht früh genug damit beginnen kann, Fremdsprachen zu erlernen. Die Argumente für einen frühen

Fremdsprachenerwerb klingen sehr einleuchtend, doch was bedeutet diese Entwicklung für Kinder, welche trotz normaler (oder auch hoher) Intelligenz bereits in ihrer Muttersprache massive Probleme in Bezug auf den Schriftspracherwerb haben? Eine Katastrophe? Dieses eBook geht auf die Unterschiede und Zusammenhänge der deutschen und der englischen Sprache ein, insbesondere darauf, mit welchen Problemen deutschsprachige, legasthene Kinder beim Erwerb der ersten lebenden Fremdsprache Englisch konfrontiert sind.

Menüpunkt: e-Books



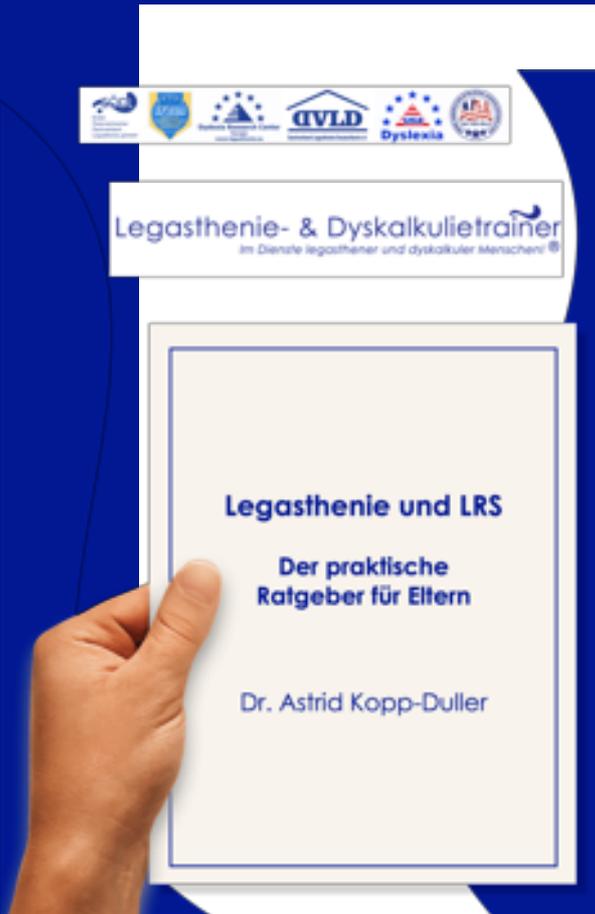
Diese Arbeit soll die Problematik der Legasthenie und deren mögliche Auswirkungen im Musikunterricht aufzeigen. Ein Verständnis gegenüber dieser Thematik ist im Umgang mit Legasthenikern im normalen Schulunterricht, sowie auch speziell im Geigenunterricht sehr wichtig.

Es wird versucht eine theoretische Übersicht darzustellen, die sich mit den verschiedenen Gebieten der Legasthenie, der Sinneswahrnehmung allgemein und einem kurzen geschichtlichen Teil über die Erkennung des

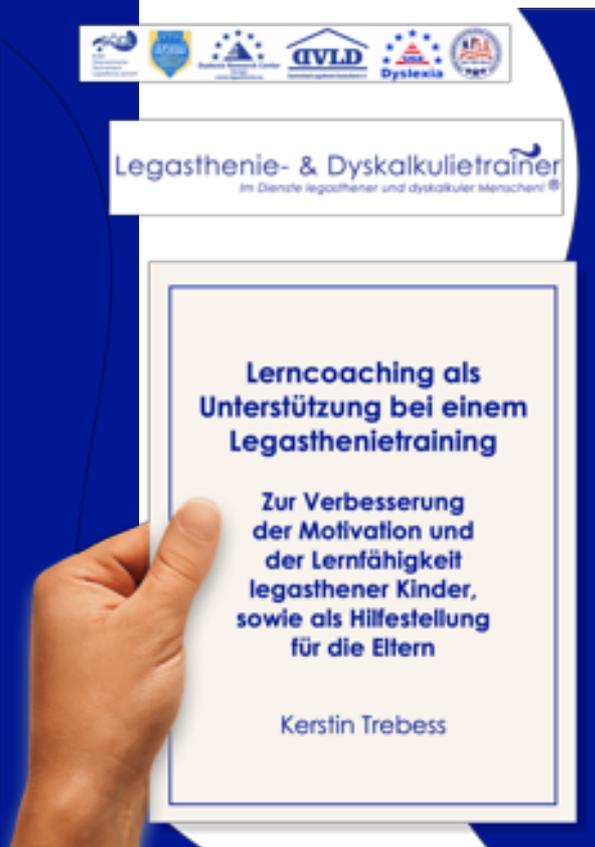
Problems Legasthenie, auseinandersetzt.

In einem praktischen Teil werden Förderansätze zusammengetragen, die im Geigenunterricht dargestellt sind. Die Schulung der verschiedenen Sinneswahrnehmungen, die Schulung der Kopfarbeit, die zur Aufmerksamkeit führt, und die Berücksichtigung der Gaben der Legastheniker, kann zu den gewünschten Resultaten im Geigenunterricht führen.

Menüpunkt: e-Books



Nur Eltern, die gründlich informiert sind, können wirksam helfen. Dieses Buch geht zunächst auf die wichtigsten, auch für Laien verständlichen Informationen über pädagogische, medizinische, biologische und psychologische Zusammenhänge ein. Danach kommt eine genaue Anleitung zu gezielten Förder- und Hilfsmaßnahmen für das legasthene Kind. Die Autorin, Dr. Kopp-Duller, hat ganzheitliche AFS-Methode mitentwickelt. Für die Eltern werden ausführliche Tests und Übungsprogramme zur Verfügung gestellt, mit denen sie das AFS-Training durchführen können. Dieses Buch ist ein unverzichtbares Hilfsmittel für alle Eltern, die mit ihren legasthenen Kindern arbeiten möchten, um ihnen zu helfen.



Die Erfahrungen der Vergangenheit haben gezeigt, dass legasthene Kinder häufig, insbesondere wenn ihre Legasthenie noch nicht diagnostiziert wurde, negative Lernerfahrungen in der Schule und in ihrem sozialen Umfeld gemacht haben. Daraus folgend resultieren sehr oft emotionale Probleme, wie der Verlust des Selbstwertgefühls und der Lernmotivation. Infolgedessen ist es für Legasthenetainer unumgänglich, gerade zu Beginn des Trainings, entsprechende „Aufbauarbeit“ zu leisten. Diese Arbeit soll aufzeigen, welche theoretischen Grundlagen und Konzepte bisher bei Kindern mit Teilleistungsstörungen erprobt wurden und wo die Vor- und Nachteile zu sehen sind. Ferner wird versucht eine Einschätzung zu geben, welche Konzepte und Tools bei legasthenen Kindern und deren Eltern Anwendung finden könnten.

Menüpunkt: e-Books



Dieses eBook geht darauf ein, wie PCs und Tablets für den pädagogischen Bereich (sei es nur zur Unterstützung des Lernenden oder bei Lernschwierigkeiten, Legasthenie etc.) spielerisch und gewinnbringend eingesetzt werden können. Nach einem Überblick über die Spielegenres und Lernsoftware soll auf die möglichen positiven und auch negativen Wirkungen von Computerspielen eingegangen werden. Schließlich soll dargelegt werden, wie PC, Konsolen & Co. im Unterricht bzw. beim Legasthetietraining eingesetzt werden können und welche Vorteile diese (besonders für legasthene Kinder) bringen. Aber welche Software kann für das Lernen und für das Legasthetietraining empfohlen werden? Sind Computerspiele wirklich nur Spiele und Zeitvernichter oder können diese doch mehr leisten als allgemein angenommen? Diese und weitere Fragen sollen in dieser Arbeit beantwortet werden.



Alltägliche Situationen, in welchen Lesen und Schreiben als Grundlage zur Orientierung, Kommunikation und auch Information gelten, bedeuten für Menschen, die den schriftlichen Anforderungen auf Grund ihres Mankos nicht gerecht werden können, oftmals eine Benachteiligung. Wichtig ist, hilfesusuchenden Betroffenen auch eine professionelle Hilfe, unter anderem durch Alphabetisierungskurse, anzubieten. Dieses eBook geht auf folgende spannende Frage ein:

Welche Einflussfaktoren begünstigen die Entstehung von Nachteilen in der Aneignung sowie in einer unzureichenden Handhabung der Schriftsprachkompetenzen von Personen in alphabetisierten (Industrie-)Ländern?

Menüpunkt: e-Books



Trotz langer und intensiver Forschung im Bereich Legasthenie werden die Ursachen, Wirkungen und Fördermaßnahmen in der Literatur kontrovers diskutiert. Ziel dieses eBooks ist es, wesentliche Methoden der Ursachenforschung, Diagnostik und Intervention zu vermitteln und den Blick auf das Umfeld eines Legasthenie-Betroffenen zu lenken. Hierbei entsteht ein psychologisches Wirkungsgefüge und die Probleme des „Nicht-Lesen-können“ wirken gewaltig und belasten die gesamte persönliche Entwicklung des Kindes. Eine durchgeführte Internetumfrage bei Eltern mit legasthenen Kindern versuchte die in der Literatur kaum behandelten familiären Probleme darzustellen und zu bewerten. Ein weiteres Ziel der Umfrage war aufzuzeigen, inwieweit tatsächliche Früherkennungsmechanismen und direkte Frühförderung angewendet werden. Die Umfrage zeigte, dass Legasthenie meist sehr spät erkannt wird, und die Betroffenen viele wertvolle Monate verlieren, bis hier endlich die geeignete Fördermaßnahmen gefunden werden.

Menüpunkt: e-Books

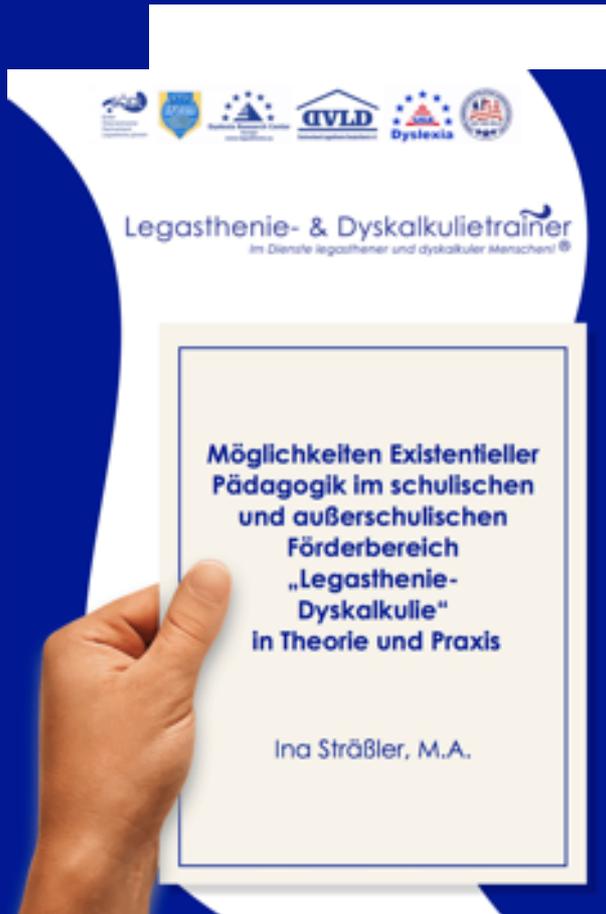


In diesem eBook lesen Sie wie man Bauchreden mit Legasthienetraining verbinden kann. Lernen mit Spaß und Spaß haben beim Lernen, das sind doch die wesentlichen Elemente für eine erfolgreiche Arbeit mit Menschen. Im Rahmen einer Therapie, ob mit legasthenen oder AD(H)S Kindern, kommt es vorrangig auf die Motivation und somit auf den Faktor Spaß an, ob eine Therapie erfolgreich durchgeführt werden kann und somit am Ende auch mehr Wirkung zeigt. Leistungen, die eng mit der Schule verbunden sind, machen häufig Kindern keinen Spaß. Daher war es dem Autor ein Anliegen, basierend auf seiner praktischen Therapiearbeit, die im Jahr 2005 begann, ein Konzept zu entwickeln, bei dem man die therapeutischen Inhalte integrieren kann, um gleichzeitig die Motivation für ein länger andauerndes Training aufzubauen.



In diesem eBook sollen Vorgehensweisen und Überlegungen zum Bereich „Lernstrategien von Schülern und Schülerinnen“ bis zum derzeitigen Forschungsstand des Projektes beschrieben werden. Das Lernen in der Schule und vor allem die Anwendung unterschiedlicher Strategien, die im Laufe unserer Schullaufbahn entwickelt werden, sollen in dieser Arbeit einen besonderen Stellenwert erlangen, da Lernen erst durch das Anwenden von Lernstrategien erfolgreich sein kann.

Menüpunkt: e-Books



Das Ziel des vorliegenden eBooks ist es, zunächst einen Einblick in das Thema Legasthenie/Dyskalkulie zu vermitteln sowie die Möglichkeiten der Förderung innerhalb und außerhalb des schulischen Unterrichts aufzuzeigen.

In weiterer Folge soll der spezielle Förderbereich aus dem Blickwinkel der Theorie der Existenziellen Pädagogik betrachtet werden.

Die angeführten Fallbeispiele stellen einen Versuch der praktischen Umsetzung des erarbeiteten theoretischen Konzeptes dar. Auf Grund der pädagogischen Notwendigkeit, die sich aus der aktuellen Bildungssituation ergibt, beschäftigt sich die vorliegende Arbeit mit den Möglichkeiten und Grenzen der Förderung von legasthenen/dyskalkulen Kindern im Unterrichtsalltag aus existenziell pädagogischer Sicht und verweist im Abschluss auf die Bedeutung und Dringlichkeit einer existenziell pädagogischen Grundhaltung als Lebenseinstellung über den Unterricht hinaus.

Menüpunkt: Spiele

Dass Computerspiele beim Lernen helfen, weiß inzwischen jeder. Der EÖDL hat schon immer die Wichtigkeit von Computerspielen beim Legasthenie- und Dyskalkulietraining betont. Computerspiele sollten beim Legasthenie- und Dyskalkulietraining sinnvoll eingesetzt werden. Man kann mit ihnen Aufmerksamkeits-, Funktions- und Symptomtraining machen. Somit ist es kein Wunder, dass auch LUD V mit sinnvollen Computerspielen vollgepackt ist. Alle Spiele sind ohne Werbung oder lästige Hintergrundmusik. Die Spiele sind alle auf LUD V oder direkt im Internet kostenlos verfügbar. Eine Anmeldung oder Registrierung ist nicht notwendig.



Bei SPEEDADD übt man Plusrechnen im Zahlenraum bis 30 mit Zehnerübergang. Oben erscheint eine Zahl und man muss die Zahlen anklicken, die die Summe dieser Zahl entsprechen. Das Spiel ist gut für die Aufmerksamkeit sowie für das Mathe-Symptomtraining.



Othello oder Reverti sind zwei eng verwandte strategische Brettspiele für zwei Personen. Zunächst wählt man aus, ob man zu zweit oder gegen den Computer spielt. Danach kommt es darauf mit Köpfchen die Plättchen umzudrehen, so dass man am Ende die meisten Plättchen in der eigenen Farbe hat. Das Spiel trainiert die Aufmerksamkeit.

Menüpunkt: Spiele



Mahjong ist ein altes chinesisches Gesellschaftsspiel, das sich auch heute noch bei Jung und Alt großer Beliebtheit erfreut. Auch als Computerspiel hat dieses Spiel es in sich: Es müssen immer 2 Steine gefunden werden, die gleich sind. Dabei können die Steine nur angeklickt werden, wenn sie außen liegen. Allerdings liegen verschiedene Schichten aufeinander. Man muss also ganz genau hinschauen.



Schiebepuzzle

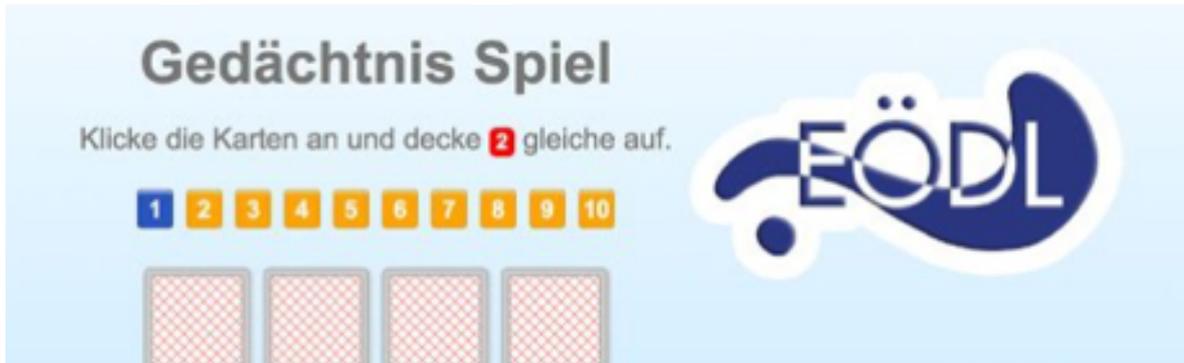


Schiebepuzzles sind ideal, um die optische Serialität zu trainieren. Die Optische Serialität ist die Fähigkeit, optische Eindrücke der Reihe nach zu ordnen. Dies ist eine wichtige Voraussetzung für gutes Schreiben, Lesen und Rechnen. Auch auf LUD V fehlen daher keine Schiebepuzzles. Wie immer können Sie die Schiebepuzzles kostenlos online oder direkt von der DVD spielen.



Menüpunkt: Spiele

Auch das optische Gedächtnis gehört zu den Sinneswahrnehmungen, die für das Lesen, Schreiben und Rechnen wichtig sind. Beim optischen Gedächtnis geht es um die Fähigkeit, sich das Gesehene zu merken. Das kann man ganz klassisch mit unseren Gedächtnisspielen üben.



Gedächtnisspiel 1:

Wo liegen 2, 3, 4 oder 5 der Karten versteckt? Aufdecken und merken. Hier wird das optische Gedächtnis trainiert.



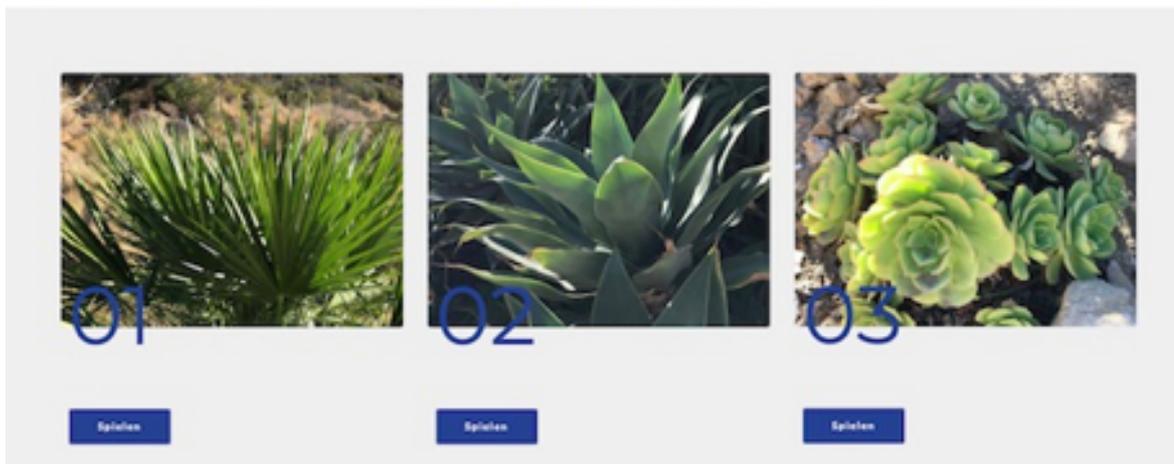
Gedächtnisspiel 2 mit Obst:

Finde die passenden Früchtekarten. Aufdecken und merken. Hier wird das optische Gedächtnis trainiert. Es gibt verschiedene Schwierigkeiten von Einfach (Easy) bis Tue es nicht! (Don't do it). Je nach Alter und Können des Spielers kann man die gewünschte Stufe auswählen.

Menüpunkt: Spiele

EÖDL Naturpuzzles I

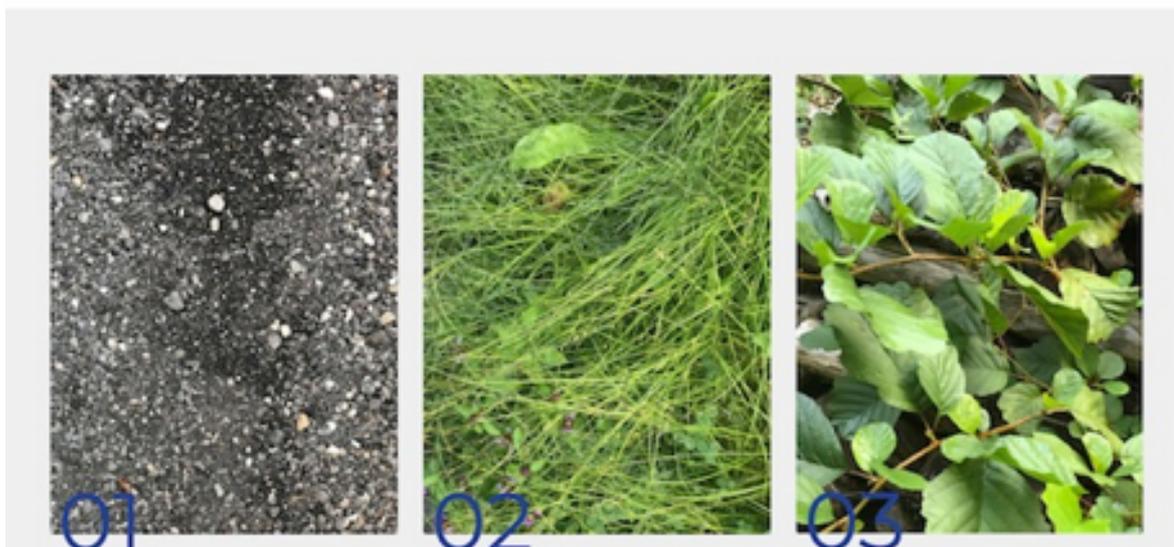
Geschult werden die optische Differenzierung und auch die Raumwahrnehmung. Diese beiden Fähigkeiten sind eine wesentliche Voraussetzung für ein problemloses Erlernen des Schreibens und Lesens. Die Bilder wurden in Kalifornien aufgenommen.



Bei unseren Naturpuzzles werden die optische Differenzierung und auch die Raumwahrnehmung geschult. Diese beiden Fähigkeiten sind eine wesentliche Voraussetzung für ein problemloses Erlernen des Schreibens und Lesens. Bei unseren Puzzles können Sie den Schwierigkeitsgrad selbst einstellen. Es gibt auch die Möglichkeit, sich das Bild als Vorschau anzuzeigen zu lassen oder die Teile neu zu mischen. Die Bilder lassen auch ein bisschen Fernweh aufkommen, da diese in Kalifornien bzw. Kärnten aufgenommen wurden.

EÖDL Naturpuzzles II

Geschult werden die optische Differenzierung und auch die Raumwahrnehmung. Diese beiden Fähigkeiten sind eine wesentliche Voraussetzung für ein problemloses Erlernen des Schreibens und Lesens. Die Bilder wurden in Kärnten aufgenommen.



Menüpunkt: Spiele



Die optische Serialität ist die Fähigkeit, sich eine Abfolge von Gesehenem zu merken und zu wiederholen. Dabei wird die Reihe, die man sich merken sollte, nach und nach länger. Die optische Serialität gehört zu den verschiedenen Sinneswahrnehmungen, die eine wichtige Voraussetzung für Lesen, Schreiben, und Rechnen sind.

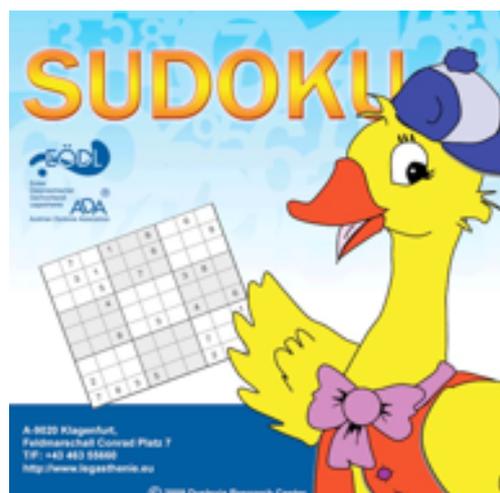
Mit unserem Spiel "Memory Art" können Kinder und Jugendliche die optische Serialität üben. Sie sehen eine Farbpalette, die eine Abfolge von Farben vorgibt. Die Kinder sollen die Abfolge wiederholen. Nach jeder gelungenen Wiederholung kommt eine Farbe dazu. Wer schafft es, sich die längste Abfolge zu merken?

Menüpunkt: Spiele



Sudoku ist ein Knobelenspiel, das aus einem logischen Puzzle besteht. Beim klassischen Sudoku ist ein großes Quadrat, das 3×3 kleinere Quadrate umschließt, vorgegeben. Sudoku ist kein Zahlen- sondern ein Ziffernspiel. Man kann die Symbole 1-9 auch durch Buchstaben oder Bilder ersetzen. Wenn man Zahlen verwendet, so ist man laufend mit dem Zählen beschäftigt. Es wird ständig optisch differenziert und es werden auch optische Serien trainiert.

Deswegen ist es klar, dass auf der DVD "LUD V" keine Sudokus fehlen dürfen. Man kann die Sudokus entweder am Bildschirm lösen oder man klickt sich durch 1000 Sudokus zum Ausdrucken. Da ist für jede und jeden etwas dabei. Die Sudokus sind auf LUD V oder kostenlos im Internet verfügbar.



Menüpunkt: Spiele



Mathe spielerisch üben – geht das überhaupt? Ja, mit dem Spiel “Mathe Plus”, ein Spiel, das auf LUD V oder kostenlos im Internet zur Verfügung steht. Es stehen insgesamt drei Spiele zur Verfügung, mit denen die Kinder das Zahlenverständnis und die Zahlzerlegung wie von selbst üben. Das Prinzip ist einfach: Eine Zahl wird vorgegeben. Das Kind soll die Kärtchen anklicken, welche die Zahl ergeben. Wer am Ende alle Kärtchen weggeklickt hat, kann eine Stufe höher weiterspielen.

Spiel 1: Es gibt viele Kärtchen zur Auswahl.

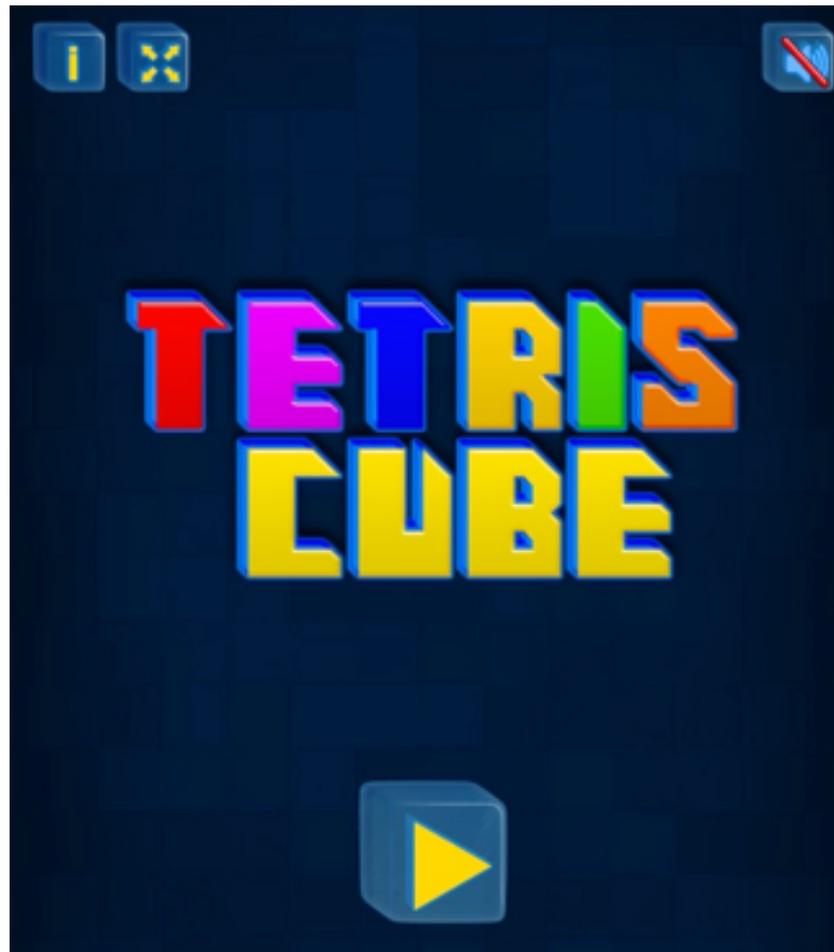
Spiel 2: Es gibt weniger Kärtchen zur Auswahl.

Spiel 3: Dieses Spiel funktioniert nach dem Tetrisprinzip. Es erscheint zunächst eine Zahlenpyramide. Jedes Mal wenn eine Reihe weg ist, fallen neue Blöcke hinunter.

Die Musik und die Töne können nach Bedarf ausgeschaltet werden. Mathe Plus ist ein weiteres Spiel, das auf LUD V mit dabei ist oder im Internet gespielt werden kann. Eine Anmeldung oder Registrierung ist nicht notwendig. Dieses Spiel ist gut für das Mathe-Symptomtraining.

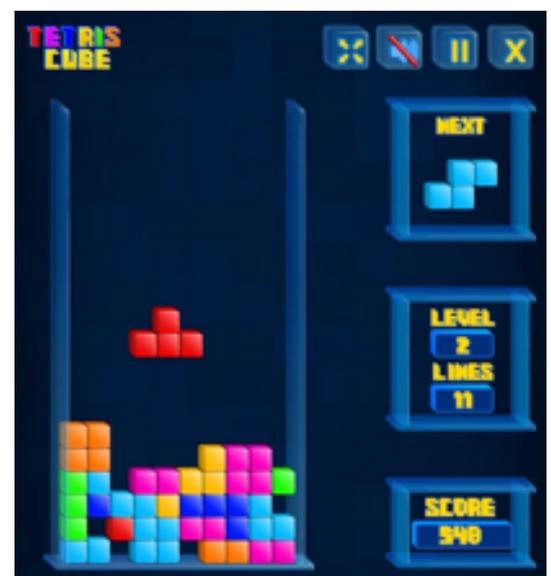
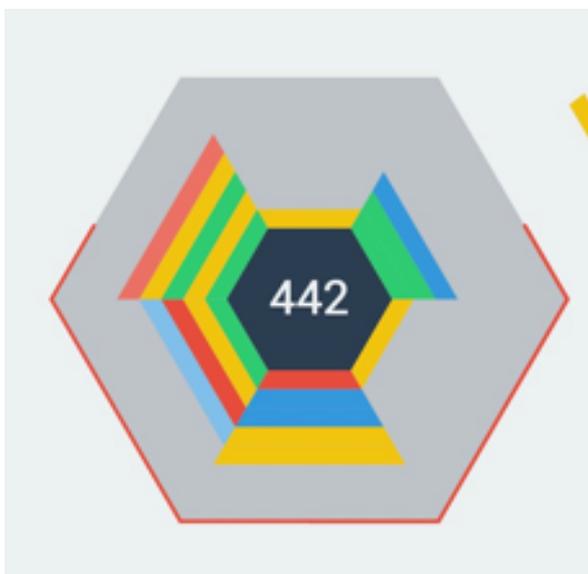


Menüpunkt: Spiele



Bei den vielen tollen Spielen, die wir bisher von “LUD V” vorgestellt haben, darf natürlich auch Tetris nicht fehlen. Tetris ist ein Spieleklassiker. Dieses Spiel fördert die Raumorientierung sowie vorausschauendes Denken.

Wer es einen Tick schwieriger mag, wird seinen Spaß mit Hextris haben. Hextris ist nichts anderes als Tetris im Sechseck. Dabei spielt man mit der Maus und dreht ein Sechseck in der Mitte nach links oder rechts.



Menüpunkt: Spiele



Ohh1 ist ein einfaches, aber dennoch kniffliges Logikspiel vor. Die Regeln sind einfach: In jeder Reihe und Spalte muss die gleiche Anzahl roter und blauer Steine liegen. Höchstens zwei gleichfarbige Steine dürfen nebeneinander liegen. Keine Reihe oder Spalte darf dasselbe Muster haben wie eine andere.



Bei 2048 geht es darum, Zahlen miteinander verschmelzen zu lassen, so dass am Ende die Zahl 2048 übrig bleibt. So wird es gemacht: Bewegen Sie die Zahlen mit den Pfeiltasten. Wenn sich zwei Felder mit derselben Zahl berühren, verschmelzen sie zu einer!



Schach ist das königliche Spiel. Es ist ein strategisches Brettspiel und in Europa seit dem 13. Jahrhundert weit verbreitet. Es fördert das vorausschauende Denken sowie optische und räumliche Wahrnehmung.

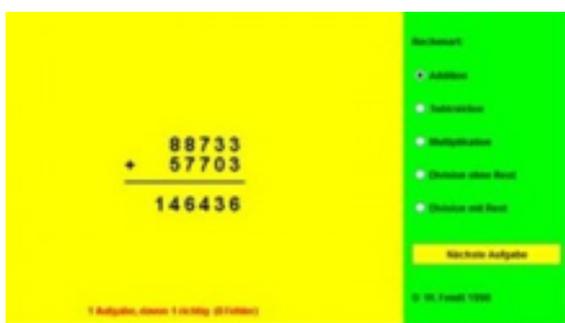
Menüpunkt: Mathe-Applets

Java-Applets zur Mathematik
Walter Fendt

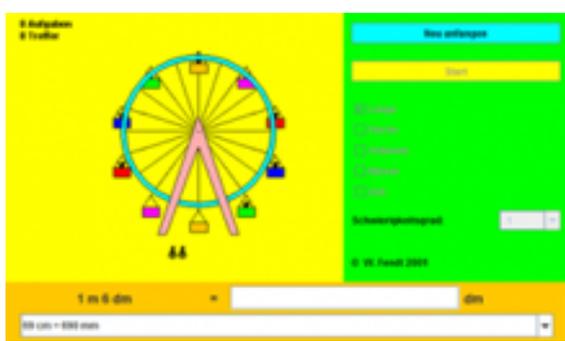
Deutsche Version www.walter-fendt.de/m14d (Java 1.4, 77 Applets, 2007-12-26)
www.walter-fendt.de/m11d (Java 1.1, 33 Applets, 2003-01-17) [Download](#)

Wichtiger Hinweis, insbesondere für Internet Explorer:
Die Applets funktionieren nur, wenn eine Java-Maschine (Java Runtime Environment, Version 1.4.2 oder besser) auf dem Rechner installiert ist.
Download-Möglichkeit: [Sun Microsystems](#)

Mathe-Applets sind java-basierte Programme, die direkt im Browser laufen können und somit betriebssystemunabhängig sind. Auf dem Rechner muss allerdings eine Java-Umgebung installiert sein. Wenn noch keine Java-Umgebung da ist, kann man diese direkt von der DVD downloaden und installieren. Klicken Sie dazu auf: Sun Microsystems.
Was gibt es alles? Zu wohl jedem Stoff der Mathematik ein Programm.



Schriftliches Rechnen:
Grundrechenarten: Damit kann man das schriftliche Rechnen üben.



Umrechnung von Einheiten:
Immer wieder ein leidiges Thema im Mathe-Unterricht. Wieviel Gramm sind ein 2,3 Kilo? Wieviel Zentimeter sind 6,3 Meter? Daran brauchen Kinder dank dieses Applets nicht mehr

zu scheitern. Man kann auswählen, was man üben will und den Schwierigkeitsgrad. Dann auf "Start" und schon geht es los. Ist das Ergebnis richtig, kommt eine Figur in das Riesenrad. Ist das Ergebnis falsch, bleibt das Riesenrad stehen. Sind alle Aufgaben gelöst, dreht sich das Riesenrad!

Menüpunkt: Mathe-Applets



Primyphos: Das ist ein lustiges Spiel, um die Primzahlzerlegung zu üben. Es geht darum, die Kugeln durch Mausklicks nach oben zu befördern. Allerdings können nur Kugeln, auf denen eine Primzahl steht, die oberste Stufe erreichen.

Daher muss man immer wieder eine Zahl in zwei Faktoren zerlegen. Passiert dabei ein Fehler, so befinden sich alle Kugeln derselben Farbe plötzlich wieder ganz unten. Wirklich hart aber trifft es einen, wenn auf der vorletzten Stufe eine Zerlegung misslingt: Dann muss man – wie Sisyphos – völlig neu anfangen.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
101	102	103	104	105	106	107	108	109	110
111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
121	122	123	124	125	126	127	128	129	130
131	132	133	134	135	136	137	138	139	140
141	142	143	144	145	146	147	148	149	150

Primzahlentabelle bis 1 000 000 000 000: Mit Hilfe dieses Java-Applets kann man für natürliche Zahlen bis 1 000 000 000 000 (1 Billion) überprüfen, ob es sich um Primzahlen handelt.

Es wird jeweils eine Tabelle von 1000 Zahlen bis zur eingegebenen Obergrenze dargestellt. Bewegt man den Mauszeiger auf eine der anderen Zahlen, so wird diese in Primfaktoren zerlegt.



Trainingsprogramm Bruchrechnen: Man kann Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division üben. Nachdem man die Rechenart gewählt hat, kommt eine kurze Erklärung. Dann kann man noch den Schwierigkeitsgrad wählen und schon geht es los.

Menüpunkt: Mathe-Applets

Das ist aber noch längst nicht alles. Es gibt auch noch Applets für: Elementare Algebra, Ebene Geometrie, Raumgeometrie, Kugelgeometrie, Trigonometrie, Vektorrechnung und analytische Geometrie, Analysis, komplexe Zahlen und Wahrscheinlichkeitsrechnung. Daneben gibt es noch Unterhaltungsmathematik mit kniffligen Rätseln.

Wer nach all dem noch nicht genug hat, kann sich mit den Physik- und Astronomie-Applets verausgaben sowie mit den Folien und Arbeitsblättern von Dieter Welz. Dazu einfach ganz nach unten scrollen, bis dieses Bild erscheint:



Fazit: Die Applets ersetzen keinen Mathe- oder Physikunterricht, aber sie sind hervorragend geeignet, um den Stoff zu üben und zu vertiefen. Auch Erwachsene können mit den Applets (längst vergessenes) Mathe- und Physikwissen auffrischen.

Mathematik auf Deutsch ist keine Herausforderung oder Deutsch ist nicht Ihre Muttersprache? Kein Problem: Die Applets gibt es auf Deutsch, Englisch, Spanisch, Französisch, Italienisch, Niederländisch, Indonesisch, Griechisch, Portugiesisch, Tschechisch, Thai und Koreanisch und sie sind alle auf der DVD enthalten. Klicken Sie dazu auf der jeweiligen Flagge:



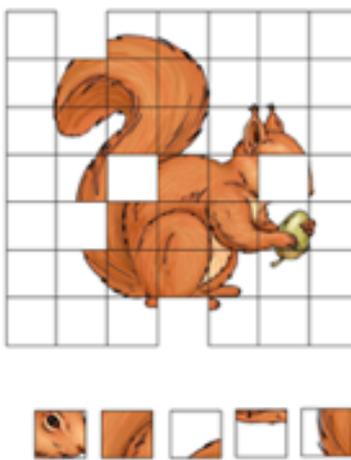
Viel Spaß beim Mathelernen!

Menüpunkt: Geschichten und Lieder



Auf LUD V dürfen auch Übungen zum Hörverständnis nicht fehlen. Dazu gibt es Geschichten und Lieder, die Brigitte Karner und Elisabeth Pfneisl erstellt haben. Es gibt sechs Geschichten und sechs Lieder zum Nacherzählen und Mitsingen und zusätzlich eine Aufnahme mit Zungenbrechern!

Um das Hörverständnis gezielt üben zu können, hat eine Trainerin zu den Geschichten und Zungenbrechern eine Übungsdatei erstellt. Neben Fragen zu den Geschichten gibt es auch etwas zum Malen sowie ein Puzzle zu jeder Geschichte. Die Zungenbrecher stehen auf Kärtchen – ideal zum Mitlesen und Nachsprechen. Die Geschichten dauern alle ungefähr zwei Minuten und sind somit auch für jüngere Kinder geeignet.

<p>DE GESCHICHTE VOM EICHHÖRCHEN UND DEN MÄUSEN</p> <ol style="list-style-type: none">1. Wo wohnt die Maus?2. Warum helfen die Mäuse dem Eichhörnchen?3. Wie reagiert das Eichhörnchen zuerst auf das Geräusch der Mäuse?4. Was tut das Eichhörnchen dann gemacht?5. Ist die Mäusemutter zurückgekommen? <p>Das Eichhörnchen sitzt auf einem Baum und will Nüsse kauen.</p> 	<p>Schau genau. Wo gehören die Ausschnitte hin?</p> 	<p>ZUNGENBRECHER - Zum Mitsagen und Nachsprechen</p> <table border="1"><tr><td>Wenn Fliegen hinter Fliegen fliegen, fliegen Fliegen fliegen nach.</td><td>Es klopfern die Klopferklöppel bis ihre Klöpfer schlapper klöpfeln.</td></tr><tr><td>Braunkraut blüht Braunkraut und Braunkraut blüht Braunkraut.</td><td>Es saßen zwei zischende Schlangen zwischen zwei spritzigen Stämmen und zischten.</td></tr><tr><td>Der dicke Dieter trägt den dünnen Dieter durch das dunkle Dorf.</td><td>Warum, warum ist die Brenne brennt? Was brennt in der Brenne? Was und die Brenne gerade lang, wenn die Brenne gerade wird, dann wird es keine Brenne mehr.</td></tr><tr><td colspan="2">Schneidmesser schneidet schief, schief schneidet Schneidmesser.</td></tr></table>	Wenn Fliegen hinter Fliegen fliegen, fliegen Fliegen fliegen nach.	Es klopfern die Klopferklöppel bis ihre Klöpfer schlapper klöpfeln.	Braunkraut blüht Braunkraut und Braunkraut blüht Braunkraut.	Es saßen zwei zischende Schlangen zwischen zwei spritzigen Stämmen und zischten.	Der dicke Dieter trägt den dünnen Dieter durch das dunkle Dorf.	Warum, warum ist die Brenne brennt? Was brennt in der Brenne? Was und die Brenne gerade lang, wenn die Brenne gerade wird, dann wird es keine Brenne mehr.	Schneidmesser schneidet schief, schief schneidet Schneidmesser.	
Wenn Fliegen hinter Fliegen fliegen, fliegen Fliegen fliegen nach.	Es klopfern die Klopferklöppel bis ihre Klöpfer schlapper klöpfeln.									
Braunkraut blüht Braunkraut und Braunkraut blüht Braunkraut.	Es saßen zwei zischende Schlangen zwischen zwei spritzigen Stämmen und zischten.									
Der dicke Dieter trägt den dünnen Dieter durch das dunkle Dorf.	Warum, warum ist die Brenne brennt? Was brennt in der Brenne? Was und die Brenne gerade lang, wenn die Brenne gerade wird, dann wird es keine Brenne mehr.									
Schneidmesser schneidet schief, schief schneidet Schneidmesser.										

Menüpunkt: Ohren auf!



Beim Menüpunkt "Ohren auf" auf LUD V geht es um das genaue Zuhören. Wenn Sie auf den Menüpunkt "Ohren auf" klicken, heißt es: Ohren auf und aufgepasst. Zwölf unterschiedliche Tonaufnahmen stehen zur Verfügung, mit denen die akustische Wahrnehmung trainiert wird. Der Schwierigkeitsgrad steigt allmählich. So soll das Kind erkennen, ob die Geräusche gleich oder ungleich sind, ob sie laut oder leise sind, wie viele unterschiedliche Geräusche es gibt, usw. Als Trainer oder Eltern kann man die Aufgabe auch variieren, z.B. das Kind soll nicht nur heraushören, ob die Geräusche gleich oder ungleich sind, sondern auch, worin die Geräusche sich unterscheiden. Die Tonaufnahmen dauern jeweils 2 bis 3 Minuten. Innerhalb der Tonaufnahme gibt es pro Sequenz eine Pause von einigen Sekunden.

Je nach Alter und Können des Kindes empfiehlt es sich, die Übungen mit geschlossenen Kopfhörern zu machen oder nicht. Die Kopfhörer haben den Vorteil, dass das Kind sich ganz auf die Aufgabe konzentrieren kann. Dazu benötigt der Trainer auch einen Kopfhörer und einen Anschluss für zwei Kopfhörer (einen sogenannten Dual Adapter). Wenn man die Übung ohne Kopfhörer macht, gibt es auch die Alltagsgeräusche dazu. So lernt das Kind noch besser, Geräusche herauszufiltern.

Menüpunkt: 10.000 ABs



**Die fleißigsten
Legasthietrainer &
Dyskalkulietrainer**



Schnellsuche

Optische Differenzierung (2385 Seiten)
Optisches Gedächtnis (1077 Seiten)
Optische Serialität (741 Seiten)

Akustische Differenzierung (864 Seiten)
Akustisches Gedächtnis (842 Seiten)
Akustische Serialität (360 Seiten)

Raumorientierung (1694 Seiten)
Körperschema (305 Seiten)

Symptomtraining Legasthenie (4564 Seiten)
Symptomtraining Dyskalkulie (6820 Seiten)

Aufmerksamkeit (130 Seiten)



Über den Menüpunkt Drucken/10.000 Arbeitsblätter auf LUD V kommen Sie zu den 10.000 Arbeitsblättern, die von den diplomierten Legasthenie- und Dyskalkulietrainern GRATIS zur Verfügung gestellt werden. Die Blätter sind nach dem Prinzip der AFS-Methode geordnet. Es gibt Blätter für das Training der Aufmerksamkeit, der verschiedenen Funktionen und der Symptome. Es gibt auch eine Anleitung, wie die Blätter beim Training eingesetzt werden können. Angenommen Sie wollen einige Übungen zur optischen Differenzierung. Dann klicken Sie auf "optische Differenzierung": Es ist eine Vorschau von jedem Arbeitsblatt zu sehen. Wenn ein Blatt Ihnen gefällt, brauchen Sie nur darauf zu klicken und können das Blatt dann direkt ausdrucken.

Menüpunkt: 1.500 englische ABs

1500 englische Arbeitsblätter

 **American Dyslexia Association**
We can help!



Genau 1503 englischsprachige Arbeitsblätter zum Thema Legasthenie und Dyskalkulie hat uns die American Dyslexia Association für die DVD LUD IV zur Verfügung gestellt.



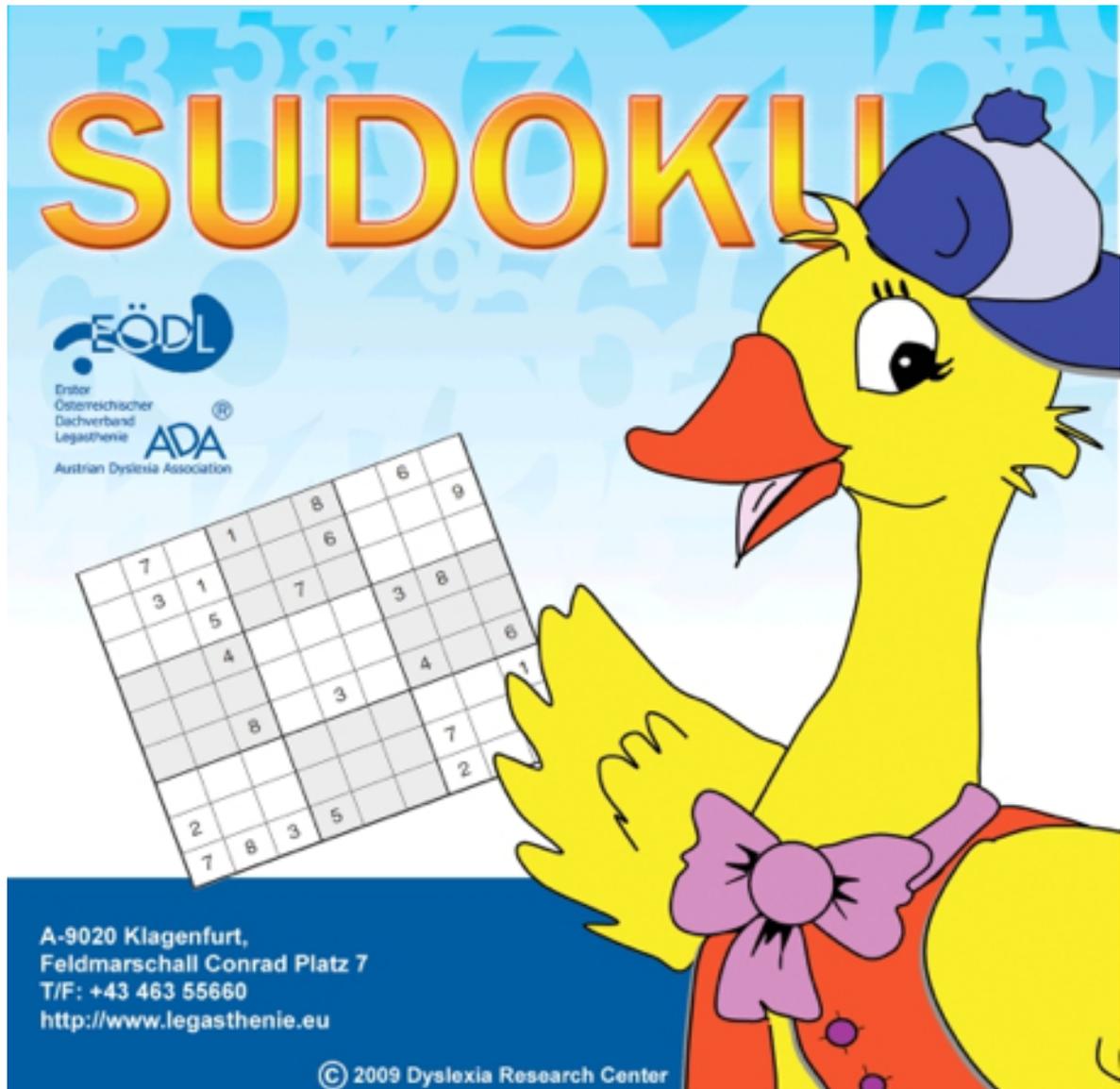
„Specifically designed worksheets make a crucial contribution to successful facilitation of dyslexic or dyscalculic children. These worksheets perform different functions.“

[zu den Arbeitsblättern](#)

Neben 10.000 deutsche Arbeitsblätter enthält LUD V auch 1500 englischsprachige Arbeitsblätter, welche die American Dyslexia Association zur Verfügung gestellt hat. Die Blätter sind – wie die deutschsprachigen Blätter – nach den verschiedenen Sinneswahrnehmungen, die für Lesen, Schreiben und Rechnen wichtig sind, geordnet. Die Blätter stehen auch online zur Verfügung und sind eine wahre Fundgrube für die verschiedensten Übungen.

	and Jack and Jill. Jack is one boy and Jill is one girl.	
	angry Jill is not happy . She is angry . But her little sister is not angry - she is happy.	

Menüpunkt: 1.000 Sudokus



Sudoku ist ein Knobelspiel, das aus einem logischen Puzzle besteht. Beim klassischen Sudoku ist ein großes Quadrat, das 3×3 kleinere Quadrate umschließt, vorgegeben. Sudoku ist kein Zahlen- sondern ein Ziffernspiel. Man kann die Symbole 1-9 auch durch Buchstaben oder Bilder ersetzen. Wenn man Zahlen verwendet, so ist man laufend mit dem Zählen beschäftigt. Es wird ständig optisch differenziert und es werden auch optische Serien trainiert.

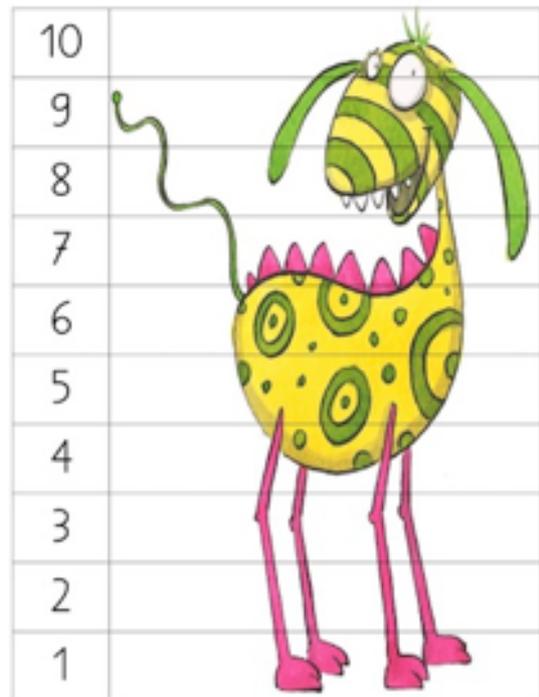
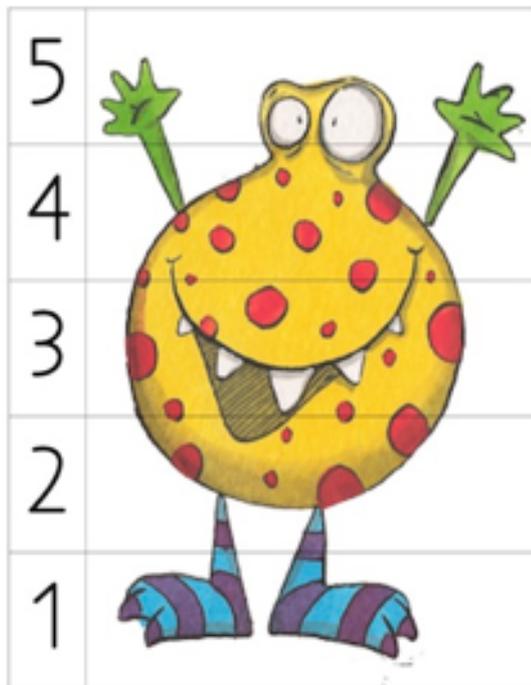
Deswegen ist es klar, dass auf der LUD V keine Sudokus fehlen dürfen. Gleich 1000 Sudokus warten darauf ausgedruckt und gelöst zu werden, von ganz leicht bis superschwer.

Menüpunkt: Mompitze



Die Mompitze sind bunte und wilde Kreaturen, bei denen Spiel und Spaß im Vordergrund stehen. Auf LUD V unter Drucken/ Mompitze finden Sie die vielen Materialien der Mompitze: Angenspiel, Zahlenfresser, Konzentrations- und Schreibübungen, Mompitz-Sudoku, Mompitz-Rechtschreibregeln, usw.

Die Mompitze treiben auch im Internet ihr Unwesen:
www.mompitz.de



Menüpunkt: Kokonussbande



Hinter dem Menüpunkt “Kokosani” verbergen sich zwei eBooks der Autorinnen Gabi Knierim und Iris Wachsmuth: Die Kokonussbande (Band 1) und Wollli, Mollli und die Kokosani (Band 2). Ziel der Bücher ist, Kindern den Zugang zur geschriebenen Sprache zu erleichtern. Die Bücher sind in kurze Kapitel aufgeteilt, die alle in Dialogform geschrieben sind. Somit sind die Bücher ideal, um sie zusammen zuhause zu lesen oder in der Schule in kleinen Gruppen. Auch werden die Sinneswahrnehmungen, die für das Lesen und Schreiben wichtig sind, geübt. Denn zu jedem Kapitel gibt es Übungen zu Aufmerksamkeit, Funktion und Symptom nach dem Konzept der AFS-Methode.

Aufmerksamkeit: Buchstaben fühlen, in der Luft malen, usw.

Funktion: Fehlerbilder, Puzzle, Nachzeichnen, usw.

Symptom: Sätze ergänzen, Silbenübungen, Schlangensätze, usw.



Um die Bücher zu öffnen, klicken Sie auf “Download”. Es öffnet sich jeweils eine PDF-Datei, die ausgedruckt werden muss. Es lohnt sich das Buch farbig auszudrucken. Wenn Sie keinen Farbdrucker haben, können Sie das in einem Kopierladen machen lassen.

Auch wenn die Bücher ursprünglich für Kinder mit Leseschwierigkeiten geschrieben wurden, werden auch Kinder ohne Leseschwierigkeiten ihren Spaß an den Büchern haben.

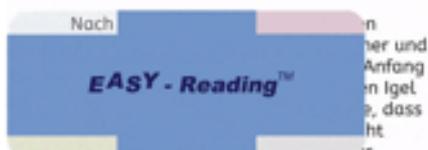
Menüpunkt: Mein Lesebuch



“Mein Lesebuch” enthält 20 entzückende Geschichten, welche den Kindern Freude bereiten werden! Dazu kommt “Mein Lesebuch” als Online-Audiobuch zum Vorlesen und Mitlesen und mit Fragen zum Text. Einzigartig an “Mein Lesebuch” ist, dass es mit einer besonders ausgewählten Schriftart, linksbündig formatiert und ohne Abtrennungen gedruckt wurde.



Der Igel Mucki



Igel flüchtete aber ins Geäst unter die Tannenbäume. Als Tom ihm nachging,

Zu diesem Buch passt unsere Leseschablone sehr gut. Die zu lesenden Wörter werden farblich hervorgehoben und vom restlichen Text abgegrenzt.

Menüpunkt: Mein Lesebuch

Anna und der kleine Braunbär



Geschichte: Anna und der kleine Braunbär

00:00

02:46



Geschichte: Anna und der kleine Braunbär

Frage 1: Wie hieß das Mädchen?

Frage 2: Wen besuchte Anna mit ihren Eltern?

Frage 3: Wohnten ihr Onkel und ihre Tante in einem Haus oder in einer Wohnung?

Frage 4: In welcher Gegend wohnten der Onkel und die Tante?

Frage 5: Was bewohnte Anna?

Frage 6: Was zeigte der Onkel Anna?

Frage 7: In wie vielen Etagen war das Spielzeuggeschäft untergebracht?

Frage 8: Was suchte sich Anna im Spielzeuggeschäft aus?

“Mein Lesebuch” können Sie im Shop kaufen. Das Online-Audiobuch finden Sie auf LUD V oder direkt im Internet: meinlesebuch.com. Dort finden Sie die Geschichten zum Anhören mit passenden Fragen dazu.

Menüpunkt: Mein Spieleband

Auf LUD V gibt es auch einen Hinweis auf unser Spieleband. Dies ist ein USB-Stick, der als Armband getragen werden kann. Auf dem Stick sind weitere Spiele zum Trainieren der Aufmerksamkeit, Wahrnehmung und Rechtschreibung. Alle Inhalte des USB Spielebands sind auch online kostenlos und werbefrei zu spielen.



Fehlerwörterpuzzles: In einer Studie wurden Aufsätze von Schülern der zweiten bis zehnten Klasse im Hinblick auf Rechtschreibfehler ausgewertet. Es zeigte sich, dass 20 Prozent aller Falschschreibungen auf lediglich 100 Wörter entfielen. Es handelt sich dabei um Wörter, die in allen Texten häufig vorkommen, z.B. plötzlich, allein, ziemlich, bisschen, nämlich etc. Diese 100 wichtigsten Wörter kann man sich hier spielerisch erarbeiten. Beim Puzzeln visualisiert man das Wort intensiv und speichert es besser ab.



Lernpuzzles: Sie finden hier 185 Puzzles in 10 verschiedenen Kategorien. Die schönsten Motive können in Schwierigkeitsgraden von 10 bis über 100 Teilen gespielt werden. Mittels intuitiver Puzzlesteuerung ist ein Spiel auf Smartphone, Tablet oder Computer möglich. Geschult werden die optische Differenzierung und auch die Raumwahrnehmung. Diese beiden Fähigkeiten sind eine wesentliche Voraussetzung für ein problemloses Erlernen des Schreibens und Lesens.

Menüpunkt: Mein Spieleband



Schiebepuzzles: Mit den 20 Schiebepuzzles in verschiedenen Größen wird die optische Serialität trainiert. Die optische Serialität ist die Fähigkeit, optische Eindrücke der Reihe nach zu ordnen. Dies ist eine wichtige Voraussetzung für gutes Schreiben, Lesen und Rechnen.



**SPIELESAMMLUNG
AUFMERKSAMKEIT**
WWW.EUROLERNSPIEL.DE

Aufmerksamkeit: Zum Lernen braucht es Aufmerksamkeit. Die Aufmerksamkeit zu halten kann man auch mit Computerspielen trainieren. Dabei helfen diese motivierenden Spiele, welche online kostenlos und werbefrei gespielt werden können.



**SPIELESAMMLUNG
RAUMWAHRNEHMUNG**
WWW.INTELLECTA.DE

Raumwahrnehmung: Beim Lesen fallen Kinder mit Raumlageproblemen besonders durch sehr langsames, unsicheres Lesen auf. Diese Leistungen hängen mit der Raumwahrnehmung zusammen. Diese Kinder können ihre Position im Raum nicht richtig einschätzen. Sie haben oftmals ein sehr schlechtes Zeitgefühl und ein geringes Orientierungsvermögen. Abschätzen, Ordnen, Suchen, Einpassen und weitere wichtige Tätigkeiten werden bei den hier angebotenen Spielen trainiert.

Menüpunkt: Mein Spieleband



4Farbenspiel: Das 4Farben Online Kartenspiel ist ein Spiel des EÖDL zur Förderung von legasthenen und dyskalkulen Kindern. Geschult werden das Zusammenwirken der Sinneswahrnehmungen und auch die Aufmerksamkeitsfokussierung. Diese Fähigkeiten sind eine wesentliche Voraussetzung für ein problemloses Erlernen des Schreibens, Lesens und Rechnens.



Menüpunkt: Diverses



Mit dem Menüpunkt “Diverses” kommen wir zum letzten Menüpunkt von LUD V. Hier finden Sie diverse Übungsmaterialien zu Buchstaben und Zahlen.



Impressum

LuD V START WISSEN SPIELEN DRUCKEN ÜBER UNS **Bestellen**

Legasthenie & Dyskalkulie V

Die Daten-DVD mit Spielen, Büchern und Arbeitsmaterialien, gewidmet von den **diplomierten Legasthenie- & DyskalkulietrainerInnen** des EÖDL

Impressum:

Mit freundlicher Genehmigung;
Dyslexia Research Center AG sowie:

Erster Österreichischer Dachverband Legasthenie
Feldmarschall Conrad Platz 7
A-9020 Klagenfurt
Tel.: 0043 463 55660
Fax: 0043 463 269120
office@legasthenie.at
http://www.legasthenie.at



Inhaltlich Verantwortlicher gemäß § 10 Absatz 3 MdStv:
Dyslexia Research Center AG Haftungshinweis:
Trotz sorgfältiger inhaltlicher Kontrolle übernehmen wir
keine Haftung für die Inhalte externer Links. Für den
Inhalt der verlinkten Seiten sind ausschließlich deren
Betreiber verantwortlich.

© 2012 Dyslexia Research Center AG | Sitemap | Impressum



Erstausgabe: November 2018
Redaktion: Stephany Koujou und Mario Engel

Legasthenie- & Dyskalkulietrainer
Im Dienste legasthener und dyskalkuler Menschen!